N.1 CD MAGAZINE LA RIVISTA DI CD PER IL TUO COMPUTER

CD-ROM

I FILM INTERATTIVI
LE AVVENTURE
LE BANCHE DATI DEL CINEMA

CD-I

IL TENNIS IN TV
FIRENZE IN SALOTTO
L'AVVENTURA INCA

CD AUDIO LE ULTIME NOVITA'

3DO

SPARARE ALLA TV
SCACCHI SANGUINARI

CD NOVITA'

I CD REGISTRABILI
I GIOCHI SU MAC

RIVISTA DI CD ROM, CD-I, AMIGA CD-32, 3DO, CD-AUDIO

RIVISTA DI CD ROM, CD-I, AMIGA CD-32, 3DO, CD-AUDIO

ANCORA UNA? MA BASTA!

Stupiti? Sbalorditi? Frastornati? Incuriositi? Niente di tutto questo? Non importa. Noi ne abbiamo fatta un'altra. Di cosa? - Vi state chiedendo - Ma di rivista, naturalmente!
Chi conosce gli altri nostri titoli (The Games Machine, Consolemania e PC Action) si chiederà perché una rivista che tratta solo di CD, e chi non conosce gli altri nostri titoli farà bene a leggerne almeno una copia! Scherzi a parte, abbiamo pensato di parlare del mondo dei CD perché questo è ormai l'orientamento di tutti i computer e delle console e perché solo così possiamo dedicare uno spazio maggiore a quei titoli che per varie ragioni di spazio non trovano posto né su The Games Machine, né su Consolemania, né su PC Action. Con questo non voglio dire che qui parleremo solo dei programmi che non vengono trattati sulle altre riviste, ma piuttosto che parliamo anche di altri programmi che normalmente sulle altre riviste non ci sono, tutto qui.
CD Magazine è una rivista bimestrale (il prossimo numero sarà datato marzo/aprile) che vi informerà sui programmi per CD reperibili nei negozi al momento dell'uscita della rivista e lo farà utilizzando un linguaggio molto semplice e non dedicato ai superesperti. Non me ne vogliano i maniaci di videogames e affini (come del resto sono io e tutti noi della Redazione), ma vogliamo che questo mondo, quello dei CD, sia accessibile davvero a tutti, anche alle mamme e ai papà più inesperti, perché nel mondo dei CD non ci sono solo i giochi più frenetici, ma anche i dizionari, le enciclopedie, le raccolte di storia e geografia e le visite ai musei: in una sola parola la cultura. Ed è questo il motivo che giustifica la nascita di una nuova rivista. Spero che sia sufficiente.

Stefano Gallarini

Scrivete subito a CD MAGAZINE, così dal prossimo numero potremo partire con la posta, e magari chiedeteci anche le soluzioni e i trucchi che vorreste vedere pubblicati... vedremo di accontentare un po' tutti! L'indirizzo è:
CD MAGAZINE
c/o XENIA EDIZIONI
Casella Postale 853
20101 Milano

Editore:
Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile:
Roberto Ferri
Direttore Esecutivo e Caporedattore: Stefano Gallarini
Assistente alla Redazione: Emanuele Scichilone
Hanno collaborato a questo numero: Davide Corrado, Eddi Berni, Emanuele Scichilone, Francesco Gambino, Luca Reynaud, Marco Auletta, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Gallarini, Stefano Petrullo
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano
Per Contattarci: Redazione (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Linea Non Stop 144.22.0945 (635 lire al minuto più IVA)
Progetto grafico e impaginazione:
Designer Bellafante Angelo - Milano - Tel. (02) 21.55.447
Fotolito: Litomilano - Brugherio (MI)
Stampatore: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI)
Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - P.le Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69.00.12.55/77
Distribuzione: ME.PE. S.p.A. - V.le Famagosta, 75 - 20124 Milano
Pubblicazione bimestrale Reg. Trib. 584 del 29-12-93 -
Pubblicità inferiore al 70%

IL NOSTRO GIUDIZIO

Le nostre recensioni sono strutturate in modo molto semplice: sotto il titolo troverete sempre un "cappello" colorato che vi introduce al tipo di programma e, subito dopo, troverete la nostra pagella che con un colpo d'occhio vi dirà se un titolo è più o meno interessante. A questo punto potrete leggere la recensione o saltare direttamente al box OPINIONE, che altro non è se non un giudizio critico dato dal recensore. In più troverete sempre un box chiamato TECNICA & C. dove sono indicate le notizie tecniche utili per far funzionare correttamente il programma.
Detto questo ci sembra giusto spiegare come si legge la pagella. Dovete per prima cosa pensare a un termometro: si parte da un giudizio negativo per arrivare a un giudizio positivissimo, come illustrato qui sotto.

Le voci che abbiamo incluso sono:
GRAFICA = Giudichiamo il programma dal punto di vista grafico: qui includiamo non solo come sono fatti fondali e personaggi (o, nel caso di programmi culturali, come sono digitalizzate le immagini), ma anche la bellezza dell'animazione e l'impostazione delle schermate.

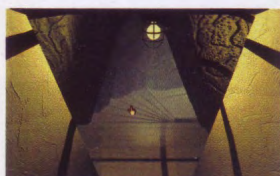
SONORO = Qui giudichiamo la qualità del sonoro, sia per quanto riguarda la quantità di effetti e musiche, sia per quanto riguarda la loro realizzazione.

INNOVAZIONE = Qui vi diciamo quanto un programma è innovativo rispetto ai suoi predecessori, ammesso che ne abbia.

QUALITA'/PREZZO = Poiché sappiamo che il costo dei CD è piuttosto alto, qui vi diciamo secondo noi se il rapporto fra la spesa e quel che contiene il CD è buono o meno. Un valore alto in questa voce non significa né che il programma in questione costa molto, né che costa poco, ma solo che, in rapporto al prezzo, la qualità è elevata.

GLOBALE = Sotto questa voce noi raggruppiamo tutto: la giocabilità, la grafica, il sonoro, il prezzo e ogni altra caratteristica del programma.

I N Q

MONDO PC

CD NOVITA'

CD AUDIO

UESTO NUMERO:

CD-ROM PER PC

CD-I

CD-ROM PER MAC

AMIGA CD-32

3DO

Francesco Gambino

CD ROM

Avreste pensato, solo qualche anno fa, che un oggetto divenuto ormai familiare a tutti, come il compact disc musicale, avrebbe impresso una svolta "storica" al mondo dell'informatica? E' proprio quello che sta accadendo negli ultimi tempi. Un normalissimo compact disc, perfettamente uguale dal punto di vista fisico al CD che tutti conosciamo, può essere anche un potente supporto per i dati che il computer deve elaborare.
Vediamo prima di tutto come sono andate le cose.

Il compact disc, una delle invenzioni più fortunate di questi ultimi anni, può essere utilizzato anche come supporto-dati per il computer.
Capace di immagazzinare circa 600 Kb di informazioni, il CD-ROM è lo strumento ideale per la realizzazione di applicazioni multimediali e ha aperto una nuova epoca nella storia dello sviluppo del software per i personal computer.

La tecnologia del compact disc viene sviluppata a partire dal 1976 da Philips e Sony congiuntamente, ma i primi CD appaiono sul mercato solo nel 1982, anno della pubblicazione del Red Book (Libro Rosso) che conteneva le specifiche e le caratteristiche fisiche dei CD (dimensioni, velocità di rotazione del disco ecc.). L'anno successivo vede la luce lo Yellow Book (Libro Giallo) che si occupa di definire uno standard più generale, non limitato soltanto al campo musicale: il CD-ROM. Si decide cioé di immagazzinare sul CD non solo musica, ma dati di qualsiasi tipo, che per la loro natura digitale possono tranquillamente essere gestiti da un computer.
Ciò significa che, disponendo di un apposito lettore da collegare al computer, si possono avere a disposizione ben 600 Mb di dati contemporaneamente (circa 250 volumi di 1000 pagine ciascuno).
Inutile dire che una tale mole di dati abbinata alle potenzialità dei personal computer (sempre più in grado di gestire audio, grafica e colori) ha dato luogo a una vera e propria rivoluzione nell'elaborazione dei programmi e ha permesso di dare un colpo di acceleratore alla diffusione delle più disparate applicazioni multimediali.
CD-ROM significa Compact Disc Read Only Memory (Memoria su compact disc a sola lettura). Come il CD musicale ha un diametro di 12 cm con un foro centrale di 15 mm ed è costituito da uno strato di policarbonato, un materiale plastico trasparente con cui si realizzano anche vetri blindati e lenti, particolarmente resistente a sollecitazioni sia meccaniche sia termiche. Al di sopra del policarbonato è steso uno strato di alluminio riflettente, che presenta delle variazioni di profondità (i pit e i land). E' questo lo strato di materiale che memorizza le informazioni: le variazioni di profondità permettono infatti di registrare gli 1 e gli 0 di un dato codificato in forma binaria. A differenza dei CD musicali però nei CD-ROM si utilizza una maggiore accuratezza nell'indirizzamento dei dati e nel trattamento degli errori. Un bit "errato" infatti risulta impercettibile durante la riproduzione di un CD audio, ma è sicuramente intollerabile quando si tratta di un computer.
Ovviamente per utilizzare un CD-ROM è necessario un lettore CD-ROM collegato al computer. Come nei lettori di CD musicali, il meccanismo di lettura si basa sul fascio laser emesso da una piccola sorgente, che attraversa lo stato trasparente del disco e viene riflesso o deviato a seconda che si imbatta in un pit o in un land. L'informazione contenuta nel CD viene così ricostruita attraverso l'interpretazione del raggio riflesso, esattamente come quando l'impianto stereo riproduce il suono digitale.
Le prestazioni e la qualità di un lettore CD-ROM sono determinate dal tempo medio di accesso, cioé dal tempo impiegato dalla testina di lettura per posizionarsi su una zona del disco e incominciare la lettura dei dati, e dal cosiddetto transfer rate, cioè la quantità di dati inviati dal lettore al computer. I primi lettori impiegavano circa 1 secondo (a volte di più) per compiere l'operazione di posizionamento e lettura, mentre quelli più moderni hanno migliorato le loro prestazioni arrivando a un tempo medio di accesso inferiore ai 400 millisecondi (un tempo lunghissimo rispetto a quello impiegato da un hard disk). Per quanto riguarda il transfer rate, le specifiche dello Yellow Book riguardante il CD-ROM prevedono un minimo di 150 Kb al secondo, ma ormai sempre più aziende commercializzano lettori con un transfer rate di 300 Kb al secondo, che permette di compensare almeno in parte i tempi relativamente lunghi dell'accesso al disco.

Francesco Gambino

CD-I PHILIPS

Si collega al televisore, può insegnare l'inglese, far giocare i bambini, far divertire gli adulti e far conoscere molte cose: dai musei più importanti agli artisti più famosi, dalle città più belle del mondo ai musicisti più bravi. In più è capace anche di farvi rivivere le vacanze grazie alle foto che avete scattato. Un vero capolavoro... o no?

Ecco il CD-I Philips in tre versioni diverse: 210, 220 e 350, quello portatile con schermo a cristalli liquidi incorporato.

Questa è la scheda Full Motion Video compatibile allo standard MPEG che potrete aggiungere al CD-I

Il Compact Disc Interattivo (CD-I) della Philips nasce ufficialmente nel 1986 con la pubblicazione del Green Book (Libro Verde). Si tratta di una vera e propria macchina multimediale per la casa a lettura CD da collegare a un normalissimo televisore. Per interagire con essa non avete però a disposizione la tastiera del computer o il mouse, ma solamente un minuscolo telecomando analogo a quello che utilizzate per lo "zapping" fra un canale e l'altro del vostro TV; il massimo della semplicità, insomma. Grazie a una vastissima gamma di prodotti già disponibili avrete a disposizione una guida che vi introduce alle meraviglie della Firenze rinascimentale, oppure che vi illustra la biografia o le opere di Van Gogh, o ancora che vi porta con sé alla scoperta delle profondità dello spazio. Potreste invece aver bisogno di un narratore di fiabe per i più piccini, che sarebbero così catapultati in un affascinante mondo interamente digitale dove imparare i nomi degli oggetti nelle varie lingue straniere, oppure ridisegnare e colorare i protagonisti dei disegni animati. Per non parlare dei videogiochi più tradizionali che, come ogni prodotto su CD-I, possono fare affidamento su veri e propri cortometraggi di immagini digitalizzate. Insomma, il CD-I è una console (o macchina multimediale che dir si voglia) semplice da utilizzare e già corredata di tantissimi titoli che abbracciano le fasce più disparate. I programmi vanno dalle quarantacinque alle cento mila lire e normalmente sono parlati in italiano, e questo è già un grande punto a favore.

Presto sarà disponibile anche su questa macchina la scheda "Full Motion Video" che permette di vedere i CD contenenti anche i film, rendendo questo prodotto molto interessante. Purtroppo le caratteristiche tecniche non sono eccezionali, e in questo il CD-I pecca un po', c'è però di buono il fatto che legge i Photo CD Kodak e, soprattutto, che possiede già una libreria di programmi molto vasta.

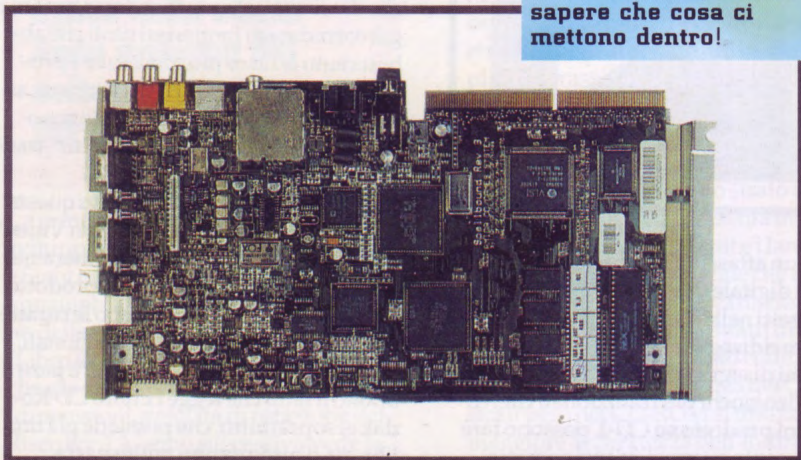
AMIGA CD32

Con il progressivo abbandono della sua linea di computer MS-Dos compatibili, la Commodore ha deciso di puntare tutto sulla produzione dei modelli Amiga. Fra questi fa capolino un Amiga con il CD. Ma niente a che vedere con il vecchio CDTV (che hanno acquistato forse in 100 in tutt'Italia), qui c'è aria di novità, o quasi.

La linea di computer Amiga, che da quasi dieci anni si propone come fac-totum, grazie ad una serie di modelli che coprono diverse fasce di prezzo, per tutte le esigenze (dall'economico quanto "giocoso" A600, al professionalissimo A4000), recentemente si è arricchita di una console basata sull'architettura hardware del modello A1200, e su di un lettore CD-ROM dedicato. Chiaro, dunque, che questa macchina vuole entrare direttamente in competizione con le sue "colleghe" a 32 bit (come il 3DO), e nel contempo dare parecchio filo da torcere alle console a 8/16 bit provenienti dal Giappone. Tuttavia, la Commodore ha progetti molto ambiziosi per questo suo ultimo gioiellino: presto sarà disponibile un modulo aggiuntivo in standard MPEG-1, in grado di leggere CD-Video che utilizzano questo standard; pensate, potrete avere così fino a 70 minuti di immagini a 16 milioni di colori, con tanto di suono stereo in un solo CD!

Chiaro dunque che il CD32 rappresenta il completamento di un progetto multimediale lanciato dalla ditta americana ben tre anni fa, e purtroppo destinato ad un clamoroso insuccesso: il CDTV, e come tale ne eredita anche i CD a carattere educativo e/o scolastico.

Ecco l'Amiga CD 32 in tutta la sua... bellezza. Joypad compreso.

Un'occhiatina ai circuiti stampati e ai processori non fa mai male... non si può mai sapere che cosa ci mettono dentro!

UN PO' DI DATI TECNICI

Le peculiarità tecniche del CD32, nella sua fascia attuale di prezzo (meno di 700.000 lire), sembrano non avere rivali. Il suo processore interno è un 68EC20, ovvero la versione priva di MMU del Motorola 68020, e viaggia a 14Mhz di velocità. La memoria RAM interna ammonta a due megabyte e le sue possibilità in campo audiovisivo sono davvero di tutto rispetto: 256 colori sempre su schermo (fino a un massimo di 262.000, se ogni pixel su schermo avesse un colore diverso), da una palette di 16 milioni, diversi modi grafici a partire da 320x256, per arrivare a 1280x512 (32 colori) nelle immagini statiche. Il sonoro è il solito di Amiga, e si avvale di 4 voci stereo, senza contare naturalmente la possibilità di fare uso delle tracce audio presenti nei CD.

Il CD-Rom implementato è ad alta velocità (300Kb al secondo), ed è in grado di leggere anche i CD-Audio e (ufficiosamente) anche i Photo CD Kodak, oltre naturalmente ad una buona percentuale del vecchio software per CDTV.

Paolo Besser

NEC PC ENGINE CD-ROM2

Attendendo l'uscita della nuova console a supporto CD della NEC, un 32 bit dal nome sconosciuto che dovrebbe vedere la luce tra breve (si parla del marzo del '94), c'è una console affiancato da un lettore CD che in Giappone è ancora sulla cresta dell'onda...

Ben cinque anni or sono, la NEC è stata in assoluto la prima ad aver affiancato un CD-Rom alla sua console, il PC-Engine. L'eco suscitata dal primo titolo su CD, il buon vecchio Fighting Street (Street Fighter), è stata qualcosa di indimenticabile: finalmente era possibile stipare su un unico supporto mega e mega di software, e realizzare giochi fino allora impensabili su card o cartuccia. Nel corso degli anni, la NEC ha modificato più volte il suo sistema, cambiandogli ripetutamente il nome e qualche componente elettrico, fino all'attuale configurazione: processore centrale Z80 truccato (7.16 Mhz, quanto un vecchio Amiga con 68000), possibile visualizzazione dell'intera palette di colori(512 in tutto), e 256k RAM di memoria latente. Leggendo queste caratteristiche, si potrebbe giungere alla facile quanto errata conclusione che questo sia il sistema più "brutto" tra quelli presentati in queste pagine. Ebbene, l'esperienza di questi cinque anni, l'ha incoronato quale sistema CD-ROM meglio utilizzato: nato per i giochi, gode del software attualmente migliore nel rapporto Qualità-Tecnica-Prestazioni, ma l'effettiva "età" del sistema pone parecchi dubbi su quello che potrebbe essere il suo futuro: in Giappone (la sua patria d'origine), sente la morsa del Mega CD, ed in Europa non è mai stato importato ufficialmente. Una grafica a 320x224 pixel (i puntino sullo schermo che formano l'immagine), con una velocità di trasmissione dei dati rigorosamente ancorata ai vecchi 150mila byte al secondo, fanno poi il resto.

Stefano Gallarini

SEGA MEGA-CD

La Sega è stata una delle prime ad equipaggiare la propria console di punta, ovvero il Mega Drive, di un lettore CD Rom (per dovere di cronaca la prima console ad utilizzare i CD Rom è stata il PC Engine della Nec), ma non solo, il Mega CD era stato progettato anche per eliminare le disparità tra il sopraccitato Mega Drive ed il Super Famicom della Nintendo, che vantava rotazioni e deformazioni velocissime attraverso l'ormai famoso "modo 7": non lo conoscete? Non importa!

Il cuore del Mega CD non è altro che un 68.000 a 12.5 Mhz, che lavora contemporaneamente all'altro 68.000 a 8 Mhz contenuto nella console stessa. Questo, purtroppo, non significa che, nel complesso, il Mega CD sia una macchina a 32 bit come molte riviste e la stessa pubblicità italiana ha più volte ribadito (16 + 16 = 32, ma questo vale solo in matematica!), significa solamente che i programmi possono disporre di due microprocessori al posto di uno solo, il che rende ogni cosa più veloce e immediata, ma non basta a equivalere un solo microprocessore a 32 bit.
La memoria Ram è di 768k, un formato un po' insolito, tuttavia più che sufficiente, il sonoro invece può disporre di ben 8 canali PCM: davvero niente male.
Il punto debole del Mega CD è sicuramente la grafica, che, contro le aspettative di tutti i fans della Sega, non è stata per niente migliorata con l'aggiunta del CD Rom. I colori disponibili sono sempre gli stessi, ovvero 64 da una palette di 512 miseri colori, il che, insieme alla risoluzione un po' antiquata (312 x 200), potrebbe limitare non poco la macchina in un futuro ormai prossimo. Anche il tanto agognato full motion video non è nulla di eccezionale ed i suoi 16 colori su schermo sono un po' pochini. Inoltre un'animazione, a causa delle limitazioni tecniche, non occupa mai più dei 2/3 dello schermo.
Fortunatamente si parla già del Cine-Pak, ovvero di un dispositivo software in grado di portare i colori su schermo da 16 a ben 128, ma non è da escludere che la Sega stia già producendo un dispositivo, questa volta hardware, in grado di disporre di 256 o addirittura 512 colori su schermo contemporaneamente. E' comunque troppo presto per esprimere delle considerazioni, staremo a vedere.
Un altro punto dolente è costituito dal prezzo, fino a poco tempo fa veramente esagerato (basti pensare che appena uscito il M-CD costava più di 800.000 lire, anche se poi, con l'andare del tempo, il prezzo è un po' calato), è stato forse questo il motivo che ha spinto la Sega ha volerne produrre un'altra versione (il Mega CD 2), che insieme al nuovo Mega Drive, era molto più economica da produrre e quindi anche più economica da comprare.
I titoli usciti fino ad oggi non sono moltissimi ed ancora di meno sono quelli che si distinguono. I primi non sono altro che "la versione su CD" di giochi che potevano essere benissimo realizzati su cartuccia (un esempio per tutti, Sol-Feace), altri sono dei giochi "a cartone animato" (in stile Dragon's Lair, tanto per citare il classico dei classici) convertiti, con le limitazioni sopra riportate, per il Full Motion Video del Mega CD, quindi nulla di eccezionale. Comunque le cose stanno cambiando, anche se molto lentamente, e i titoli come Silpheed mostrano finalmente cosa è possibile fare con un Mega CD. In definitiva non è una macchina eccezionale (non dimentichiamoci che si tratta "solo" di un 16 bit), anzi, sicuramente inferiore già a un Amiga CD 32, ma che ha dalla sua un colosso come la Sega, che si occupa in prima persona della produzione del software, e che disporrà in futuro di giochi sempre più belli... almeno speriamo!

Emanuele Scichilone

3DO

Il gioiello della Panasonic entra di prepotenza nel mercato Statunitense e cerca d'imporsi come l'elettrodomestico della nuova generazione imperdibile per qualsiasi famiglia. Un nuovo elettrodomestico, da collegare alla Tv di casa, per giocare, studiare, ascoltare musica e un sacco di altre cose ancora. Il tutto utilizzando l'ormai affermato compact disc.

Il 3DO, questo il nome della macchina, si presenta come la prima e vera console multimediale. Multimediale? Dunque, è un termine un po' complicato che vuole significare, bene o male, interazione: utile, ma allo stesso tempo facile da usare e con il quale ci si può divertire giocando, dilettare ascoltando musica, acculturare consultando video-enciclopedie, e via dicendo. E tutto questo sul televisore di casa vostra.
Il 3DO, infatti, è un nuovo elettrodomestico, un po' come lo sono i videoregistratori e gli stereo hi-fi, ma è anche a tutti gli effetti un computer molto potente, in grado quindi di non limitarsi a una sola funzione specifica, come registrare film per il videoregistratore o riprodurre musica per gli stereo, bensì di fare molte più cose, e forse di più! Com'è possibile, direte voi? E, soprattutto, cos'è in grado di fare?
Dunque, cominciamo col dire che essendo un computer è dotato di una sua architettura interna abile a fare calcoli, generare grafica e riprodurre musica, e che, essendo multimediale, non può che avere come supporto di lettura dati l'ormai pluriaffermato compact disc.
Il processore centrale è un RISC a 32bit: nel campo informatico tali processori sono famosi per essere i più costosi e i più validi esistenti. La memoria RAM vede ben tre megabyte a disposizione e per quanto riguarda il sonoro c'è da dire che è sicuramente di grande qualità visto che può contare su un processore dedicato (nomato DSP) a 16 bit che trasmette ad una frequenza di 44.1 KHz (frequenza con la quale trasmettono le onde sonore i lettori CD).
Per l'aspetto grafico il discorso da fare è piuttosto lungo. I chip presenti lavorano alla risoluzione fissa di 640x480 con la possibilità di visualizzare fino a trentaduemila colori su schermo, scelti tra gli oltre sedici milioni disponibili. Tenendo presente che la grafica standard VGA di un qualsiasi PC è di 320x200 a 256 colori su schermo, le immagini che avremmo la possibilità di vedere con questa macchina targata Panasonic non possono che essere di elevata qualità.
Sempre per quanto riguarda l'aspetto grafico c'è da dire che saranno opzionabili gli standard internazionali di lettura e compressione dati MPEG 1 e 2 per quello che comunemente viene chiamato Full Motion Video e che altro non è che un'animazione grafica a pieno schermo arricchita con musica e suoni. Praticamente si tratta della possibilità di vedere dei veri e propri filmati (documentari, video musicali, telefilm...) su un CD dalle comuni dimensioni (dodici centimetri di diametro), cosa che per il momento non era possibile, o meglio, lo era solo grazie ai lettori laser di videodischi (CD con le dimensioni di un 33 giri).
Ma non è finita. Oltre alla compatibilità in fase di lettura da CD (musicali, Photo CD e CD grafici) c'è da dire che nel 3DO vi sono tre porte per la connessione di varie interfacce: due di queste permettono di collegare fino a otto periferiche, quali joystick, tastiere e mouse per la rielaborazione dei dati, occhiali tridimensionali, modem, schede di memoria per la registrazione della propria posizione nei videogiochi, telecamere e videoregistratori, apparecchiature MIDI ed eventuali espansioni hardware specifiche; mentre la terza è, appunto, l'apposita porta per la connessione del modulo MPEG di cui sopra.
Al proprio interno, inoltre, il "mostro" ha una serie di processori dedicati per semplificare la vita ai programmatori. Funzioni quali lo zoom e le rotazioni, ed effetti speciali quali le trasparenze dei materiali (acqua, fuoco, fumo, eccetera) sono possibili infatti via hardware proprio grazie a dei chip appositi.
Tecnicamente parlando ci troviamo sicuramente davanti alla macchina più potente fino ad ora commercializzata, ma per far sì che questa abbia un futuro bisogna tenere conto anche di altri fattori, quali il rapporto qualità / prezzo, una buona politica di mercato e soprattutto che venga supportato da un'elevata varietà di titoli su CD.
I segnali che ci provengono sono estremamente positivi anche da questo punto di vista: trecentodue contratti con altrettante software house (tra le quali la stessa Electronic Arts, l'Interplay, la MicroProse, la Psygnosis, la Virgin la Spectrum Holobyte, la ReadySoft, la Dynamix e via dicendo) credo siano una buona base di partenza.

TECNICA & C.

CPU: RISC- 32 bit + coprocessore matematico.
RAM: 3 Mb
Transfer Rate: 300 Kb/sec.
Grafica: 640x480
Palette: 16,8 milioni di colori, 32000 su schermo.
Sonoro: DSP-16 bit 44.1 Khz

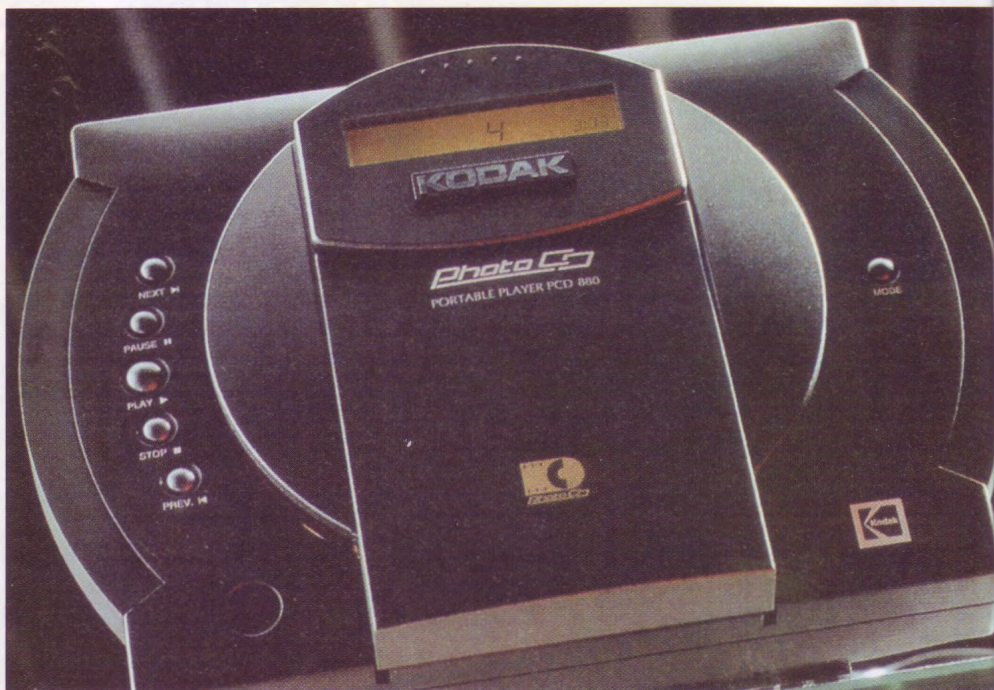
Paolo Besser

LA POSSIBILITA' DI SCRIVERE

Comodi, relativamente economici, di grande capienza e non si possono usurare. Ma fino ad oggi i CD avevano un grande difetto: non si potevano registrare. Tuttavia il futuro è sempre più digitale e, molto presto, potremo incidere i nostri dati sui CD come se si trattassero di comuni floppy disk

Eh già, passare dai vecchi floppy disk ai più moderni Cd-Rom è un balzo davvero notevole, ci si trova di fronte ad un supporto in grado di contenere più di mezzo gigabyte di informazioni, e per di più senza correre il rischio di cancellare per errore il costosissimo software ivi contenuto. Come sempre, però, esiste un rovescio della medaglia: i CD, così come la Philips li aveva concepiti nei primi anni `80, non sono registrabili direttamente dall'utente, ma hanno bisogno di essere incisi con apposite apparecchiature dal costo elevatissimo, e per di più in grandi quantità per sostenere il grosso sforzo economico necessario. Ma da qualche tempo a questa parte, le cose sembrano destinate a cambiare radicalmente.

Non è mistero, infatti, che accanto ai comuni CD-Rom preregistrati, esista l'universo parallelo dei CD-R, acronimo di Compact Disc Registrabili. Fino a ieri, tuttavia, i prezzi di un drive CD-R capace di scrivere in standard ISO 9660 (quello dei CD-Rom, dei CD-I, ma anche dei Kodak Photo CD e dei CD-Audio), erano decisamente proibitivi: si aggiravano sui trenta - trentacinque milioni di lire, e solo dei grandi sviluppatori di software, con relativo giro d'affari, potevano permettersi il loro utilizzo. Ma l'avanzare della tecnologia, si sa, non solo "uccide" intere famiglie di computer destinate all'obsolescenza, ma fa un'altra vittima illustre, il suo costo: oggi un drive CD-R (e con esso intendiamo un dispositivo di lettura e scrittura) si è ridotto a costare intorno ai dieci milioni, allargando così il numero di potenziali utenti, e si calcola che nei prossimi tre anni possa scendere fino ai due o tre milioni di lire, con la consapevolezza di avere macchine sempre più sofisticate e affidabili. Ma vediamo quali possono essere gli indiscutibili vantaggi che possono offrire i CD-R...
Tanto per cominciare, l'impiego dei CD-R può fornire un valido aiuto nello sviluppo del software, riducendo considerevolmente il costo di produzione di una serie di CD-ROM. Attualmente, infatti, i passaggi richiesti durante la masterizzazione di un CD sono parecchi. Innanzitutto è necessario avere a disposizione un Hard-Disk molto capiente

(nell'ordine del Gigabyte) per creare una versione "simulata" del CD che si vuole produrre. Questo perché quando si masterizza un CD non si può certo andare a casaccio, ogni file deve essere conforme allo standard ISO 9660 e non ci si può permettere che contenga qualche bug: i Cd si possono registrare una volta sola, e tutti contemporaneamente. Da qui la necessità di crearsi un'immagine "virtuale" del CD, che faccia finta di girare come fosse il CD e che possa essere sottoposta al testaggio più accurato possibile. Ma, ahimè, il procedimento che "simula" il CD è del tutto software, con i problemi che ciò comporta: spesso vengono segnalati bug inesistenti o, peggio, il simulatore può soprassedere su errori grossolani e del tutto letali per il CD-Rom che ne deriverà. Le conseguenze sono facilmente immaginabili: se uno ha speso diversi milioni per produrre qualche migliaio di copie di uno stesso CD, rivelatosi poi non funzionante, ha semplicemente buttato via i suoi soldi, trovandosi poi in mano migliaia di compact da destinare al bidone della spazzatura. L'elevato costo di un solo CD-Rom, dunque, non dovrebbe stupirvi più di tanto. Incidenti come questo possono benissimo capitare, anche alle software house più famose. L'impiego di un drive CD-R può invece risolvere egregiamente questo problema: lo sviluppatore è in grado di prodursi un "master" del suo CD-Rom direttamente in casa, e a costi relativamente contenuti. Ciò che si ha in mano, dunque, non è più semplicemente una simulazione, ma un CD-Rom vero e proprio che dà istantaneamente prova di funzionare o meno.
E' inutile, poi, soffermarci sulla notevole riduzione dei costi di produzione, se si vuole distribuire un numero esiguo di copie: l'esempio tangibile è il Photo CD della Kodak, il primo CD-R ad aver acquisito una notevole popolarità anche in Italia (vedi box).
Ma in cosa consiste, esattamente, un sistema CD-R? Beh, come già detto poche righe più sopra, in un drive CD-R (ovvio), in un pacchetto software di premasterizzazione, e in un hard disk molto capiente ma anche molto veloce: i file devono infatti essere trasferiti in tempo reale (nell'ordine del megabyte per secondo), e l'impossibilità di registrare più volte gli attuali CD-R vergini, fa sì che ogni eventuale ritardo nel passaggio dei dati rovini irrimediabilmente il disco. E' anche possibile creare via software l'"immagine" di cui parlavo prima, e registrarla preventivamente su nastri digitali DAT, ma questo passaggio deve comunque avvenire poco prima della masterizzazione finale. Si veda a tale proposito il box dedicato "dal file al CD".
Gli attuali drive CD-R, comunque, non sono privi di difetti: benché sia possibile registrare qualsiasi tipo di dato in standard ISO 9660, molto spesso non è previsto il modo "multisessione", e non è quindi possibile registrare diversi tipi di dato (come ad esempio immagini e tracce audio) sullo stesso compact disc (non capita raramente, infatti, che i CD multisessione letti tranquillamente da un lettore della tale marca, non possano essere letti dai drive CD-R della medesima).

CONCLUSIONI

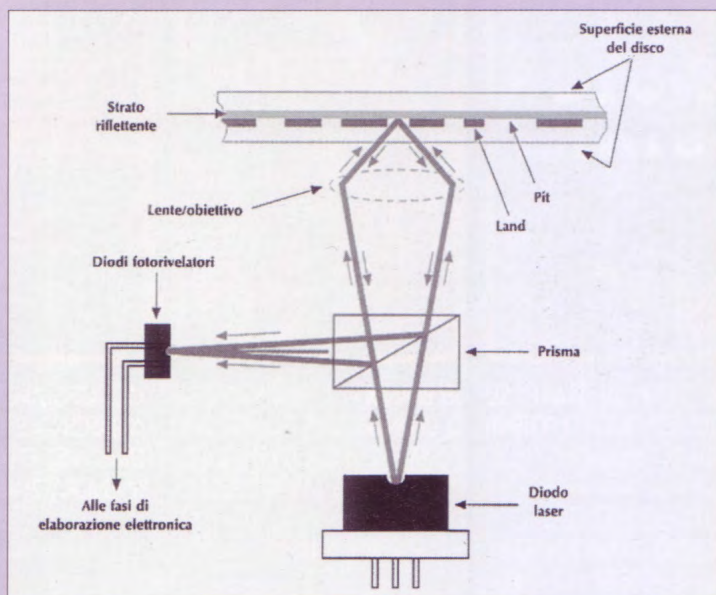
E' dunque conveniente acquistare oggi un drive CD-R? Se dimentichiamo il fattore multisessione, e il fatto che i

CD vergini hanno un costo inversamente proporzionale all'onestà dei produttori, un'apparecchiatura di questo tipo può certamente fare gola a tutti gli sviluppatori di software ludico e professionale, ma può anche rivelarsi di grande utilità per chi deve distribuire una notevole quantità di informazioni, ma solo a un limitato "target" di utenti (per esempio, un dizionario scientifico multimediale esplicitamente indirizzato ad una determinata schiera di studenti o di professionisti). Ciò che pare certo, comunque, è che la tecnologia CD-R sia destinata a compiere lo stesso cammino delle stampanti laser e dei computer in generale: prima appannaggio dei pochi, poi di pubblico dominio.

CONCORRENZA DIGITALE

I CD-R non sono certo gli unici concorrenti al titolo di "memoria di massa del futuro", infatti se da una parte la repentina diffusione dei lettori CD-Rom permette loro una sicura sopravvivenza a lungo termine, è anche vero che presentano numerosi difetti. Tanto per cominciare, i drive CD-R che supportano la multisessione sono ben pochi e costosi, e questo non può che ridurre sensibilmente l'entusiasmo di un potenziale sviluppatore. Poi la tecnologia WORM, che non permette di registrare più volte lo stesso CD (o di cancellarne il contenuto per recuperare spazio), limitano decisamente la comodità del supporto. Ciò che resta, comunque, è la sterminata quantità di spazio messa a disposizione: in un solo CD ci sta tutto il software usato da un utente medio, e volendo è possibile registrarvi migliaia e migliaia di applicazioni e documenti (voglio proprio vedervi, a riempire 650 Mbyte di solo testo), tanto per fare un esempio, questo articolo potrebbe essere contenuto in un solo CD-R da 74 minuti (650 mega) ben cinquantaquattromila (54.000) volte.
Tuttavia, la tecnologia digitale ci permette anche altre scelte, magari più vicine alle nostre reali necessita e, almeno in linea teorica, dal costo esageratamente più contenuto. Il concorrente più "pericoloso" è certamente il drive per Micro Disc Data della Sony, ovvero la versione informatizzata del (suo) recente supporto per l'audio digitale: un solo MD sarà in grado di contenere circa 140 Mb di informazioni. La nuova periferica dovrebbe essere proposta al pubblico ad un prezzo ancora più accessibile rispetto ai drive magneto-ottici (Floptical) che tuttora rappresentano una buona alternativa a metà strada tra un CD-Rom e un comune hard disk, ma che per vari motivi non sono riusciti a imporsi. Staremo a vedere, intanto i CD-R si apprestano a contenere fino a più di un gigabyte per disco ("blue laser", torneremo a parlarne certamente), e a costare sempre meno: ne vedremo delle belle...

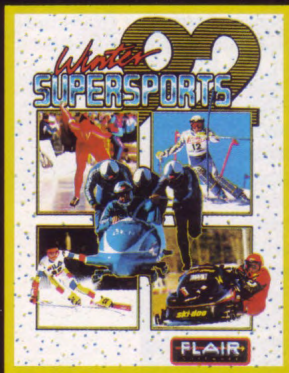
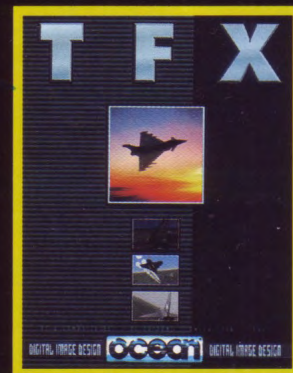
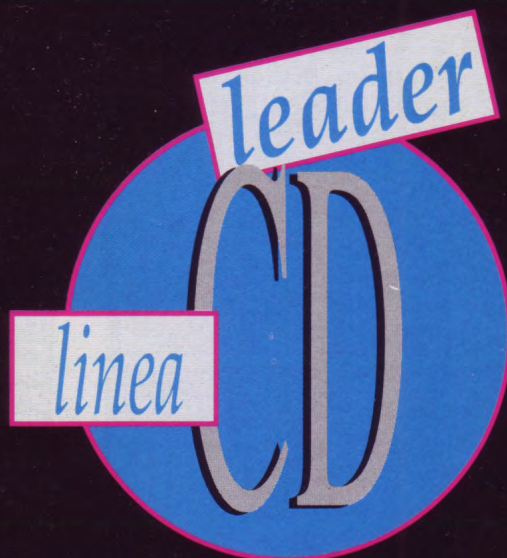
KODAK PHOTO CD

Molto probabilmente si tratta del CD-R col quale abbiamo più dimestichezza. Pratico, economico, e ormai generalmente riconosciuto come uno standard, le sue immagini a 24 bit possono essere tranquillamente paragonate - per definizione- alle più comuni stampe su carta, senza contare la luminosità messa "naturalmente" a disposizione dal monitor. Grazie all'impressionante tecnica di compressione dei dati, residente nel software ad esso dedicato, il Kodak Photo CD è in grado di stipare tutti i 180.000 pixel che compongono un fotogramma in un terzo dello spazio (4.5 mega), permettendo così la registrazione di più di 100 fotogrammi per ogni CD. Per ulteriori informazioni, si consulti l'articolo dedicato a questo sistema da Pc Action nr 18 (Dicembre 93), dove si parla anche del sistema di registrazione e della stampa termica delle immagini.

MA COM'E' FATTO UN CD-R?

A questo punto sorge legittima una domanda: ma cosa differenzia, precisamente, un comune compact disc a sola lettura da uno scrivibile? Beh, a livello estetico dal colore, visto che il secondo mostra un bel color oro in luogo del più usuale argento, mentre all'interno... E' tutta questione di materiali. Entrambi i tipi di CD condividono il rivestimento trasparente esterno, ma l'anima di CD-R è formata essenzialmente da due strati. Quello più interno è dorato e riflettente, quello più esterno, invece, è colorato. In fase di incisione, un raggio laser rimuove il colorante laddove è necessario, creando così dei "pit", mentre i punti dove il colorante non è stato rimosso (e quindi il raggio, in lettura, non si riflette), si chiamano "land": chiaro che la sequenza di questi pit e land costituisce una serie di cifre digitali ben precise. Nel comune CD-Rom lo strato colorato viene a mancare, non essendo assolutamente necessario. Da qui si comprende come mai il processo di registrazione dei CD-R sia irreversibile (WORM: write once, read many - inutile tradurre), e come il medesimo debba svolgersi senza interruzioni di sorta.
Attualmente i CD-R sono disponibili in due "formati": 63 minuti (550 Mb) e 74 minuti (650 Mb), e su di essi si possono registrare i seguenti tipi di dati: CD-Rom, CD-Audio, CD-I e Photo CD, e tutti quelli -presenti e futuri- che seguono lo standard ISO 9660.

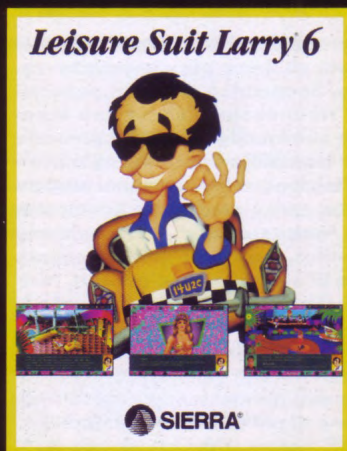
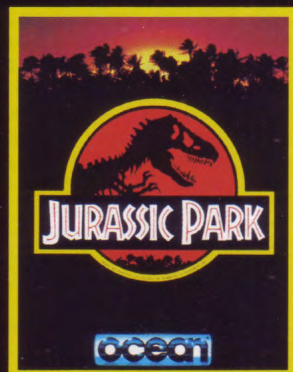
DAL FILE AL CD-ROM

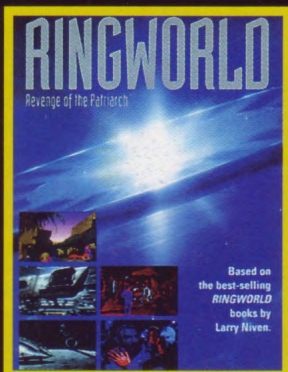
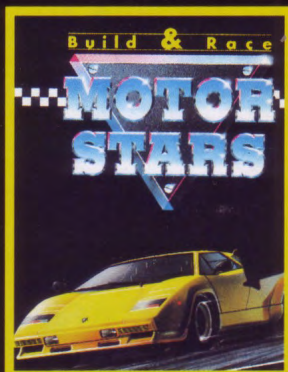
Se si vuole registrare il proprio archivio su CD-R, la prima cosa che bisogna fare è assicurarsi che l'immagine software creata prima della masterizzazione (se ritenuta necessaria), sia conforme ai dettami dello standard ISO 9660: troppi livelli di sub-directory non sono permessi e la relativa lentezza di accesso ai CD-Rom rende piuttosto antipatica la registrazione di programmi che richiedono il continuo accesso al disco (può sembrare strano, ma è così, e a ben pensarci è una cosa del tutto naturale). Poi bisogna controllare che i nomi dei file siano tutti diversi tra loro, che non contengano caratteri non ammessi e che, possibilmente, non contengano bug. Il software di premasterizzazione vi permette di controllare con una certa affidabilità il corretto funzionamento del futuro CD-Rom prima che esso venga definitivamente registrato. Una volta che ciò sarà avvenuto, se rimarrà dello spazio sarà sempre possibile inserire altri file successivamente. Se poi vi interessa far duplicare il vostro CD-R in grandi quantità, potete rivolgervi ad un'agenzia specializzata nella duplicazione di CD-Rom, e se lo ritenete necessario, potete anche farvi una copia-immagine del vostro CD su DAT.

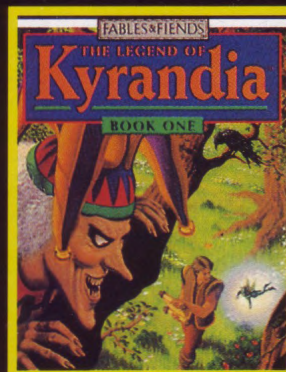
CONTINUA LA LINEA PC CD-ROM

INSIEME 8 DIFFERENTI SPECIALITA' INVERNALI, TRA CUI: LA DISCESA LIBERA, LO SLALOM GIGANTE, IL BOB E IL PATTINAGGIO DI VELOCITA'.

UNA SIMULAZIONE DI VOLO RIVOLUZIONARIA. LE PIU' AFFINATE E STRAORDINARIE TECNICHE DI COMBATTIMENTO.

DETTAGLI MISSIONI SU SCHERMO E MANUALE IN ITALIANO!

PRENDI ANCHE TU POSTO NEL FUTURO...

GENERE: AVVENTURA. UNA DELLE SAGHE PIU' INDIMENTICABILI ED ENTUSIASMANTI DELLA STORIA DEL CINEMA!

LE ESILARANTI AVVENTURE DI LARRY, IL PIU' SIMPATICO PLAYBOY DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI!

ISPIRATO ALL'OMONIMO FILM CAMPIONE D'INCASSI REALIZZATO DA SPIELBERG. DOPO 65 MILIONI DI ANNI, PER LA PRIMA VOLTA INSIEME, L'UOMO E IL DINOSAURO.

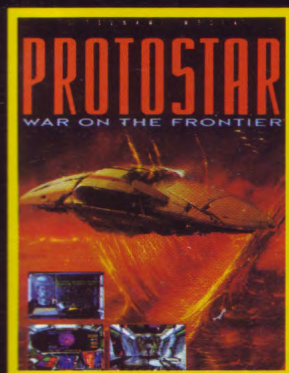
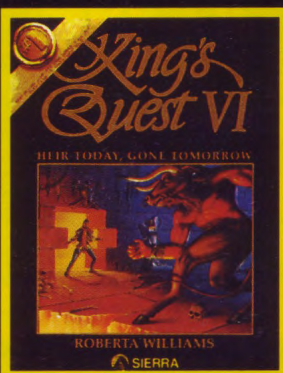
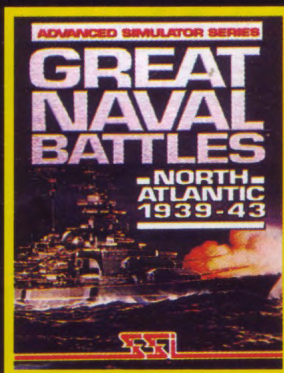
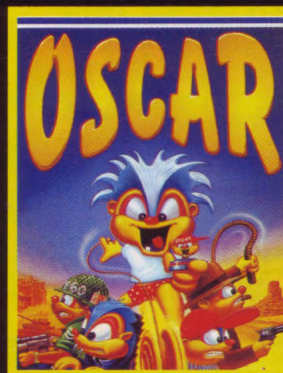
IL TERZO ATTESISSIMO EPISODIO DELLA SERIE DI GIOCHI DI RUOLO CHE HA SAPUTO APPASSIONARE MIGLIAIA DI GIOCATORI IN TUTTO IL MONDO.

DALL'OMONIMO RACCONTO DI FANTASCIENZA DI LARRY NIVEN UNA NUOVA ENTUSIASMANTE AVVENTURA. CONFRONTATI CON UN MONDO SCONOSCIUTO E LOTTA PER LA SOPRAVVIVENZA.

...UNA SERIE DI GARE SU CIRCUITO ALLA GUIDA DI POTENTI BOLIDI DA COMPETIZIONE.

NELLA CONFEZIONE IL MODELLINO DI UNA PORSCHE 911 SLANT NOSE DA MONTARE!

SEI BRANDON, IL PROTAGONISTA DI UN'INCREDIBILE LEGGENDA E, INSIEME, L'UNICA SPERANZA DI RISCATTO PER IL MAGICO REGNO DI KYRANDIA.

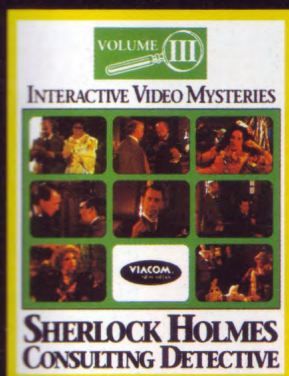
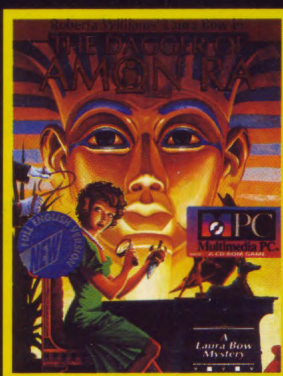
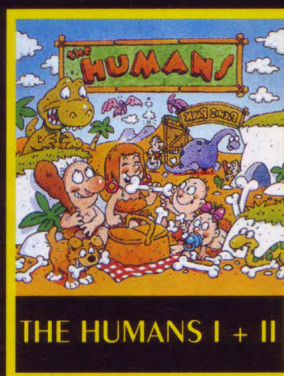
IN ITALIANO!

DAL POPOLARE ROMANZO DI FANTASCIENZA E DALL'INQUIETANTE FILM CON STING UN'AFFASCINANTE AVVENTURA GRAFICA.

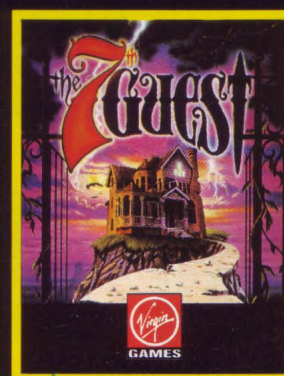
IN ITALIANO!

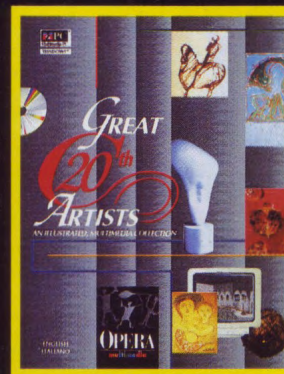
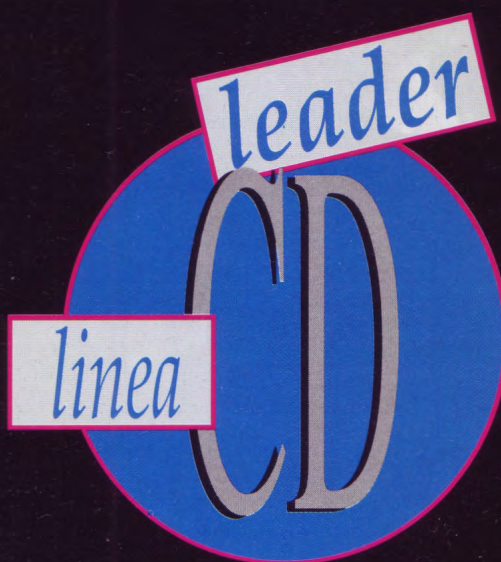
IN ESCLUSIVA DA:

LA MISSIONE DEL GIOCATORE? EVITARE LA DISTRUZIONE, DA PARTE DELLE FORZE ALIENE, DELLE POSTAZIONI TERRESTRI!

CREATURE D'ALTRI TEMPI, UNA TRAMA ROMANZESCA ED AVVENTUROSA... PARTI ALLA RICERCA DI UNA PRINCIPESSA IN PERICOLO.

UNA STRAORDINARIA SIMULAZIONE NAVALE AMBIENTATA NEL MARE DEL NORD NEL CORSO DEL II° CONFLITTO MONDIALE.

UN GIOCO A PIATTAFORME ASSOLUTAMENTE GRANDIOSO, L'IDEALE SEGUITO DEL FAMOSO E COLORATISSIMO "TROLLS".

UNA PROVERBIALE SIMULAZIONE DI VOLO. IL MASSIMO DEL REALISMO, UNA DURA SFIDA ANCHE PER I PIU' ESPERTI ACROBATI DELL'ARIA!

IN ITALIANO!

GENERE: AVVENTURA. NEI PANNI DEL PIU' FAMOSO DETECTIVE DEL MONDO IL GIOCATORE DEVE FAR LUCE SU UN INQUIETANTE NUMERO DI DELITTI.

TI MISURI CON UN NUOVO MISTERO: LA SCOMPARSA DI UN PREZIOSO PUGNALE EGIZIO DA UN FAMOSO MUSEO. PER TUTTI GLI APPASSIONATI DEL GIALLO...

DUE DIVERTENTISSIMI EPISODI DELLE PERIPEZIE DEGLI HUMANS, I CAVERNICOLI INTERPRETI DELLA PIU' COMICA RICOSTRUZIONE DELL'EVOLUZIONE UMANA!

IN ITALIANO!

ISPIRATO AL FILM "IL TAGLIAERBE" ACCOMPAGNA IL GIOCATORE NELLO STRAORDINARIO MONDO DELLA REALTA' VIRTUALE.

UNA STORIA HORROR DI GRANDE IMPATTO EMOTIVO. 30 MINUTI DI FULL-FRAME, DIALOGHI E PERSONAGGI INTERPRETATI DA ATTORI VERI E SENSAZIONALI EFFETTI SPECIALI.

UN APPASSIONANTE GIOCO DI GUERRA, LA PIU' EMOZIONANTE RICOSTRUZIONE DI UNO SCONTRO FRA SOTTOMARINI.

UNA GRANDE COLLANA DEDICATA ALLE COLLEZIONI D'ARTE PRIVATE, NORMALMENTE NON ACCESSIBILI AL GRANDE PUBBLICO.

IN ITALIANO!

CONTINUA LA LINEA PC CD-ROM

Virgin

Stefano Gallarini

THE 7TH GUEST

In sala da pranzo tutti gli invitati vi stanno aspettando... ma prima di poterli vedere dovrete risolvere un mistero.

Siete il settimo invitato nella villa di un famoso costruttore di giocattoli che oltre a far divertire i bambini con le sue invenzioni li faceva anche morire con una maledizione. Solo voi potrete fermare questo tormento... sempre che abbiate il coraggio di entrare nella sua oscura dimora!
Questa in sostanza la storia di The 7th Guest (il settimo invitato), un gioco "virtuale" in cui per scoprire il vero scopo del vostro invito dovrete risolvere una moltitudine di quiz e di passatempi enigmistici che vi danno líopportunità di accedere a nuove stanze della villa e

GIUDIZIO
SONORO
GRAFICA
INNOVAZIONE
QUALITA'/PREZZO
GLOBALE

Ecco il primo gioco che sfrutta appieno le capacità di un MS-DOS e di un CD ROM facendovi fare un viaggio all'interno di una casa infestata da spiriti e tranelli in un ambiente talmente realistico che qualcuno potrebbe anche diventare matto... o quasi.

Ecco il mistero della sala da pranzo: dovrete dividere la torta in modo da consegnare a ogni presente due fette con il teschio, due con le tombe e una vuota... che schifo!

di osservare avvenimenti accaduti nel passato e recitati da fantasmi "in carne e ossa".
Innanzi tutto in questo gioco vi muoverete allíinterno della villa semplicemente usando il mouse e "cliccando" sul punto in cui volete andare: il computer ricostruirà per voi il percorso che voi vedreste se foste veramente lì presenti, dandovi una straordinaria sensazione di realtà, poi, se l'occasione è propizia, po-

Eccoci nello studio: da qui potrete accedere al librone dei consigli (lo vedete sul tavolino). Quasi tutte le stanze di The 7th Guest hanno un passaggio segreto che porta qui in studio.

La sala della musica vi aspetta con un quesito semplicissimo enigma: dovrete ripetere la sequenza musicale proposta da un fantasma al pianoforte. La dentiera che vedete sulla pianta a destra rappresenta un effetto extrasensoriale che potrete vedere cliccando col mouse in quel punto.

trete anche assistere a vere e proprie testimonianze paranormali recitate da attori che parlano, discutono, recitano, si uccidono e fanno allíamore avvolti da uníaura trasparente, esattamente come i fantasmi.
Inoltre potrete ascoltare vari commenti provenienti dall'al di là (è la voce del padrone di casa, che se la ride ogni volta avrete difficoltà a capire i suoi giochetti) oppure la vostra voce che fa considerazioni che magari voi un attimo prima avevate fatto a mente.
Insomma, The 7th Guest è un gioco tutto da vedere e poco da giocare, nel senso che in definitiva dovrete semplicemente girovagare per la grande villa (sono tre piani divisi in 22 stanze) e risolvere gli enigmi che mano a mano vi si presenteranno. Ci sono enigmi facili, come per esempio quello classico di disporre le otto regine sulla scacchiera in modo che non si possano mangiare, o quello di ripetere al pianoforte una sequenza di note musicali, e ci sono enigmi estremamente difficili (come quello dei barattoli in cucina che vanno messi in un certo ordine per formare una frase... ma quale frase?), ma comunque sia sono tutti risolvibili grazie a un librone appoggiato nello studio del padrone di casa. Librone che vi darà per ben due volte un aiuto sull'enigma che state risolvendo e che se consultate per la terza volta vi risolverà automaticamente il problema... senza però svelarvi la soluzione.
Dovrete risolvere gli enigmi perché solo così potrete osservare le scene animate e aprire le porte delle stanze chiuse: solo arrivati all'ultima stanza non potrete fare affidamento al librone poichè l'ultimo enigma deve essere per forza risolto da voi (ma non è difficile).
Se conoscete un po' i videogiochi, questo come concetto ricorda Castle Of Doctor

Ecco lo studio de proprietario della villa... è qui che si fabbricano i giochi mortali!

In chiesa vi attende un organista un po' attempato ma animato eccezionalmente bene.

Brain pubblicato da Sierra anni fa, ma certo di fronte a The 7th Guest resterete attoniti a causa dello spettacolo che vi attente... paura compresa!

TECNICA & C.

Per giocare a The 7th Guest avrete bisogno di un 386DX, 2Mb di Ram e una scheda SVGA a 16 bit con almeno 512K di memoria. Dovrete anche avere una scheda sonora che supporti sia i suoni PCM sia quelli FM (come la Sound Blaster), il Dos versione 5.0 (o superiori) e 10 Mega liberi sul vostro Hard Disk.
Molte sono le persone che hanno contribuito alla realizzazione di questo gioco, fra tutti citiamo:
Graeme Devine e Rob Landeros per il concetto del gioco
Matthew Costello per la storia
Robert Stein III per aver curato tutta l'opera
la Trilobyte per la realizzazione tecnica del prodotto

Questo è l'ultimo enigma: ogni finestra si accende rispetto a una sequenza matematica legata alla forma di ognuna... complicato? Un po', ma senz'altro meno di altri enigmi!

L'ingresso della villa appare già piuttosto tetro... ma vi aspettano cose peggiori!

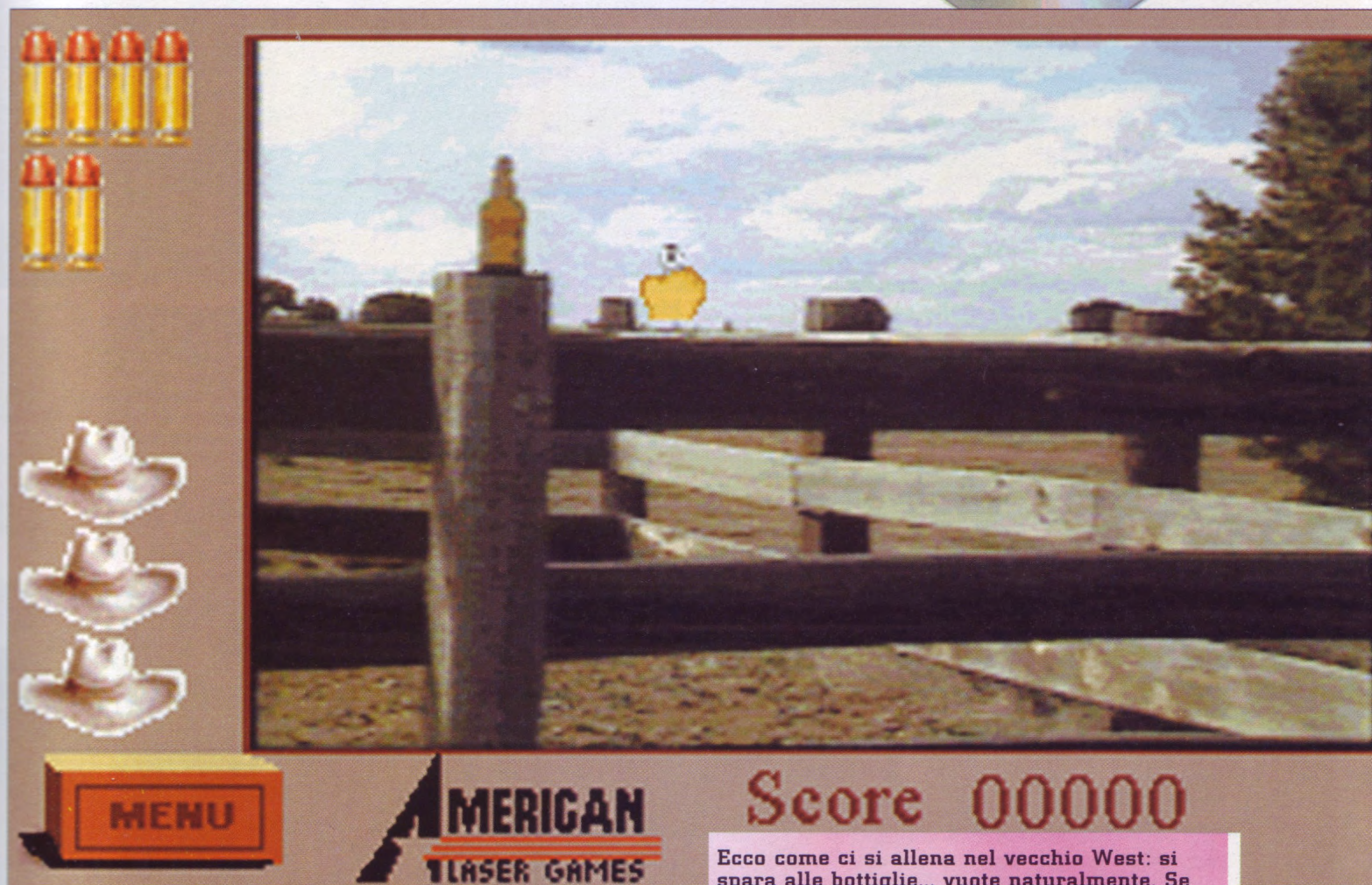
Questa conversazione dovrebbe schairvi le idee su cosa sta accadendo nella villa... dovrete assolutamente salvare il ragazzino!

OPINIONE

The 7th Guest è un gioco che cattura, in tutti i sensi: grande grafica, bello il sonoro, divertenti le sequenze recitate dagli attori trasformati per l'occasione in fantasmi.
Quello che lascia un po' perplessi è probabilmente il gioco in sé, perché più che girare per le stanze e risolvere gli enigmi non dovrete fare, e quindi vi sentirete un po' passivi davanti alla soluzione del "caso" che, una volta risolto l'ultimo enigma, si presenta da sola.
Comunque sia la sensazione di realtà è molta e il gioco in sé è realizzato davvero bene, inoltre, tanto per farvi capire ancora di più cosa si è dovuto fare per realizzare questa piccola meraviglia, allegata alla confezione troverete (in alcune versioni) una videocassetta con tutta la storia della realizzazione di questo filmone.

Stefano Gallarini

MAD DOG
MC. CREE

Ecco come ci si allena nel vecchio West: si spara alle bottiglie... vuote naturalmente. Se sarete sufficientemente bravi arriverete a una sezione dove dovrete sparare a delle bottiglie lanciate in aria.

Per la prima volta su CD-ROM un tiro a segno tutto filmato, dove l'atmosfera del vecchio West fa da padrona, con tanto di vecchietti, bottiglie, saloon, sceriffi, donnine e... cattivi!

E' da qualche anno che nelle sale giochi hanno fatto la loro comparsa dei veri e proprio tiri a segno gestiti da un videodisco: si tratta di veri e propri filmati proiettati su un grande schermo con i quali è possibile interagire "spa-

Ecco il vecchietto del vecchio West che non aspetta altro da voi che la liberazione dal malefico Mad Dog e che in cambio vi darà informazioni su dove scovarlo.

Bel colpo amico... adesso lo scagnozzo di Mad Dog non potrà fare più l'antennista!

Attento amico... c'è il barista in pericolo...

rando" ai cattivi che appaiono sul video ed evitando gli ostaggi e i passanti.
Si tratta di un filmato più o meno interattivo, perché in realtà la sequenza delle immagini è predefinita, a voi resta solo il compito di mirare bene, sparare a chi di dovere e caricare la pistola.
A tratti vi verrà chiesto di scegliere fra più destinazioni possibili, la miniera, il lago, il saloon, la casa dello sceriffo, la banca e via discorrendo, ma voi per poter terminare il gioco, dovrete ascoltare attentamente ciò che i passanti hanno da raccontarvi, perché sono proprio loro a darvi i consigli più preziosi evitando così di farvi scegliere percorsi poco ortodossi.
Sarà per il fascino che i filmati del vecchio West hanno sempre mantenuto, sarà perché a tutti è venuta una voglia sfrenata di sparare a destra e a manca che questo tipo di tiro a segno ha riscosso un grande successo, tanto da giustificarne il seguito e anche delle copie ambientate ai giorni nostri (dove al posto del vecchio West ci sono orde di assassini incappucciati, rapinatori spietati e guerriglieri famigerati). Così si è deciso di trasportare il tutto su MS-DOS utilizzando la potenza del CD-ROM.
Tecnicamente si è trattato di digitalizzare le immagini del filmato originale, e di sostituire la pistola a una croce-mirino gestibile con il mouse.
Il filmato occupa circa due terzi dello schermo, mentre l'altra parte è destinata a contenere informazioni come i colpi e le vite rimaste, anche se in realtà si tratta semplicemente di una condizione che i

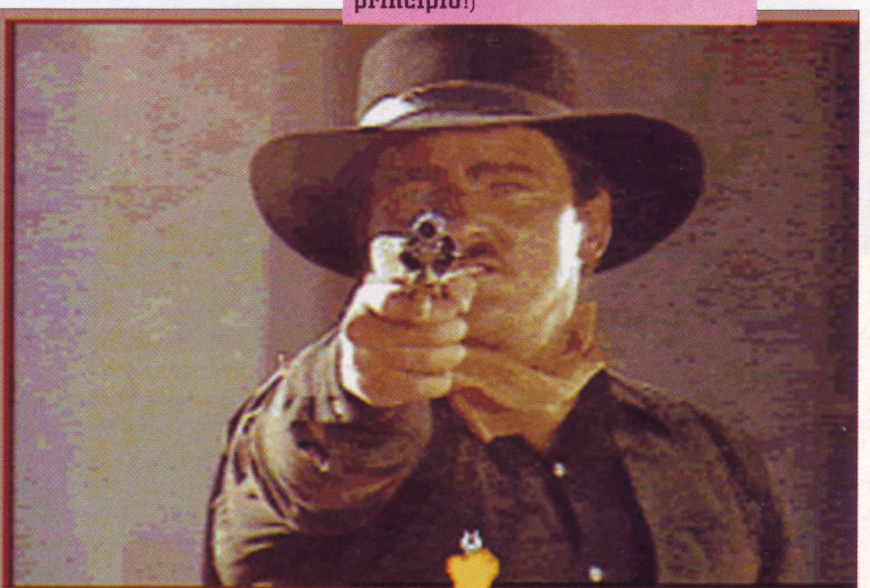
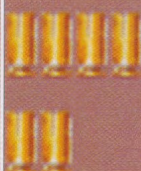
Sei stato beccato, vecchia volpe ormai spelacchiata! Il becchino ti rammenta che ti restano due vite ancora... riprovaci!

Eccolo il temibile Maddog... riuscirete a sconfiggerlo?

... troppo tardi! Il barista è volato in paradiso!

TECNICA & C.

Per giocare a Mad Dog avrete bisogno di almeno un 286 a 16Mhz con 512K di RAM, un mouse e un lettore di CD-Rom normalissimo. Se volete godervi anche il sonoro avrete bisogno di una scheda Sound Blaster o compatibili al 100%. Il Dos deve essere almeno 3.3.

Niente da fare... sarà per la prossima volta (ma meno male che si può salvare la situazione e non è necessario iniziare ogni volta dal principio!)

programmatori hanno dovuto accettare per evitare di utilizzare troppa memoria. Nonostante questo il filmato originale è stato interamente digitalizzato, sonoro compreso, e quindi potrete rivivere a casa le prodezze di un pistolero venuto dal nulla e capace di farsi giustizia da solo. Ma prima di giocare è d'obbligo una raccomandazione: ricordate di caricare la pistola!

OPINIONE

Poiché amo molto i giochi di questo tipo, ho decisamente esultato quando si è trattato di rivedere Mad Dog McCree sul mio Personal. In effetti la digitalizzazione a bassa risoluzione fa in modo che i dettagli vengano persi, e questo potrebbe essere un problema nella sequenza della miniera, perché bisogna colpire degli oggetti che a stento si vedono, ma in generale la realizzazione è buona e il gioco è abbastanza avvincente, anche se ovviamente un po' ripetitivo.
Personalmente ve lo consiglio: è semplicissimo da giocare, immediato, e sfrutta bene le caratteristiche di un PC Multimediale. Sparate pure!

Viacom New Media

Stefano Gallarini

DRACULA UNLEASHED

Dracula è tornato, e voi dovrete scoprire perché e percome anche per il fatto che vostro fratello pare sia stato ucciso proprio per una questione di... sangue!
In questo vero e proprio film horror interattivo il protagonista siete voi, ma occhio a non fare una mossa falsa, altrimenti andrete subito al creatore, e, intanto che ci siete, procuratevi un po' d'aglio... non si sa mai!

Una chiacchierata col proprietario del club può farvi solo bene, anche perché questo personaggio è da tenere d'occhio.

GIUDIZIO
SONORO
GRAFICA
INNOVAZIONE
QUALITA'/PREZZO
GLOBALE

Ecco un film interattivo vero e proprio perché saranno le vostre decisioni a modificare la sequenza di immagini filmate e gli avvenimenti che coinvolgono una Londra fine '800.
Vostro fratello è stato ucciso in circostanze oscure e il padre della vostra ragazza muore improvvisamente. Oltre a questo ogni notte vengono uccise in città persone al di sopra di ogni sospetto, e i corpi hanno sempre una caratteristica precisa: sono completamente dissanguati.
Cosa sta accadendo intorno a voi? E perché mai la migliore amica della vostra ragazza continua a fare sogni strani e poi grida quando le si dona una croce?
Misteri che andranno risolti chiacchierando con i personaggi che incontrerete nel corso di quest'avventura e cercando di compiere delle azioni precise in un certo modo, pena la morte prematura del vostro personaggio.
La storia inizia con un

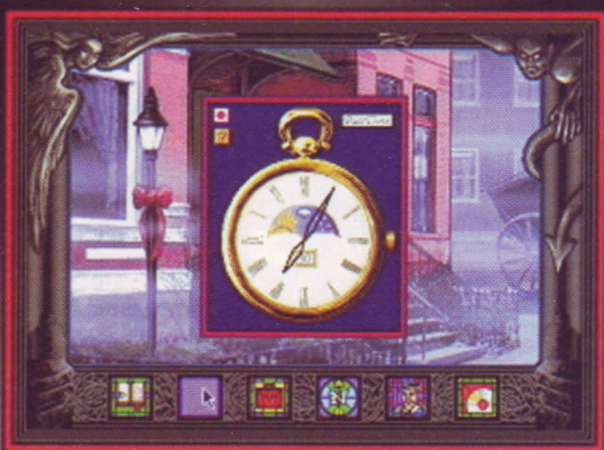
Siamo tutti pronti per la partenza anche se purtroppo non tutto andrà esattamente per il verso giusto... altrimenti dove sarebbe l'avventura?

Ecco una delle locazioni nelle quali potrete andare per vedere una scena filmata. Auguri!

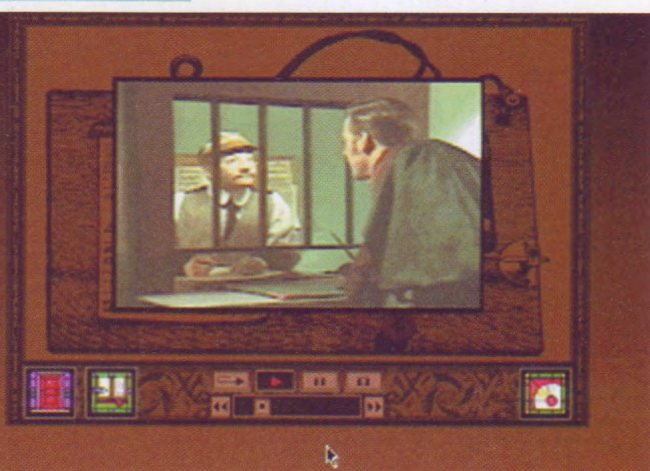
Questa è l'icona dell'inventario. A sinistra la mano che tiene gli oggetti, al centro potete selezionare l'oggetto di cui liberarvi e nella mano di destra vedrete gli oggetti che avete appena ricevuto.

filmato introduttivo che vi fa capire chi siete e dove siete; il resto poi dipenderà da voi. Puntando con il mouse sopra alcune icone potrete compiere determinate azioni: dare o esaminare un oggetto, prendere una carrozza e andare da qualche parte, prendere appunti sul vostro taccuino, osservare il vostro orologio. Come nella vita reale, infatti, dovrete cercare di compiere alcune azioni a orari precisi perché, per esempio, se andate all'ufficio telegrafico troppo tardi lo troverete senz'altro chiuso. Ogni volta che vedrete una sequenza cinematografica dovrete selezionare il vostro taccuino e prendere appunti su ciò che avete visto: lo farete automaticamente, nel senso che il computer scriverà per voi il taccuino, facendovi anche ascoltare la vostra "voce" (ovvero quella del personaggio che rappresentate) e capirete così meglio i dettagli della situazione. Quando incontrerete dei personaggi automaticamente inizierete una conversazione e, se questi vi danno indicazioni su luoghi precisi, aggiornerete automaticamente la vostra agenda aggiungendo nuovi indirizzi che poi potrete andare a esplorare con l'aiuto di una carrozza sempre a vostra disposizione. Nel corso dell'avventura troverete degli oggetti che dovrete far esaminare o che dovrete conse-

Il vostro diario è un preziosissimo aiuto: su questo annoterete ogni piccola novità e incollerete anche gli articoli di giornale che vi servono per risolvere il caso.

Ecco la mappa di Londra, utilissima per capire quanto tempo impiegherete per andare da una locazione all'altra e organizzare così il vostro tempo.

L'orologio è spietato: sbagliate un orario e non riuscirete a venire a capo di nulla.

Intorno al letto dell'amica di Annisette (la vostra ragazza) per cercare di capire che cosa le stia capitando.

Il telegrafo: quando non esistevano i telefoni era l'unico mezzo per parlarsi in fretta. Usatelo anche voi!

gnare a determinate persone e solo se compirete le azioni in modo corretto riuscirete, nel limite di 4 giorni che avete a disposizione, a risolvere il mistero senza perire morsi dalla vostra ragazza! Insomma, dovrete essere una specie di Sherlock Holmes (non a caso l'[autore di questo gioco è lo stesso della serie Sherlock Holmes, sempre su CD-Rom) in grado di capire sempre e comunque che cosa fare e dove andare... un bel rompicapo che potrebbe risultare troppo carico di aglio!

TECNICA & C.

Per giocare a Dracula Unleashed avrete bisogno di almeno un 386 e del Dos versione 5 o superiore. Non dimenticate che vi servirà anche una scheda VGA e che la scheda sonora (Sound Blaster e compatibili) è assolutamente d'obbligo, visto che le chiacchierate con i protagonisti sono la soluzione del giallo.

OPINIONE

L'occasione di giocare a un film interattivo è molto accattivante, anche perché le digitalizzazioni sia audio sia video sono fatte davvero molto bene (anche se la parte video occupa una piccolissima parte dello schermo), ma purtroppo la giocabilità di quest'avventura è molto penalizzata dalla rigidità della struttura di gioco.
Voi avete 4 giorni di tempo per risolvere il mistero e dovrete compiere le azioni in modo molto preciso e in tempi giusti. Se per esempio arrivate a casa di un certo personaggio troppo presto o troppo tardi rischiate di non trovare nessuno, e così non approderete a niente di nuovo.
Inoltre non è sempre facile capire che cosa dovete consegnare e a chi. Faccio un esempio: prima di incontrare qualcuno dovete (se lo ritenete necessario) decidere che cosa portare in mano. Una volta fatto l'incontro se avete in mano l'oggetto giusto la sequenza filmata vi svela parte del mistero, altrimenti non accadrà nulla di particolare e non potrete risolvere il mistero. Se però voi cambiate l'oggetto che avete in mano e riprovate a vedere il personaggio in questione, questo non sarà più disponibile e non si farà trovare... lasciandovi con un palmo di naso.
Il segreto sta nel salvare la partita molto spesso, ma finirete con il vedere e rivedere alcune sequenze filmate almeno un centinaio di volte (meno male che si possono tagliare e quindi non si è costretti a vedersele tutte ogni volta).
In definitiva si tratta di un'avventura interessante e accattivante per la storia, ma la possibilità di un solo finale e di una troppo rigida struttura di gioco la rende un po' noiosa. Attenzione poi, perché tutto il gioco è parlato in inglese (anche se molto chiaro) e il dialogo è fondamentale per risolvere il caso.

Anche al cimitero potrete trovare indizi importanti: ma attenti ai becchini!

CORRI IN EDICOLA
SE HAI UN PC TROVERAI LA
RIVISTA CHE FA per Te
A SOLE L. 9.900
CON Dischetto DA 3 1/2
Tutto su:
GAMES NEWS
SOFTWARE
HARDWARE
UTILITIES
TRA DIVERTIMENTO E PROFESSIONE • N. 20 Febbraio 1994
PC ACTION
Stampanti STAR
L'era del colore
I GIOCHI DEL MESE
MortalKombat
RebelAssault
LeisureSuitLarry6
WinterOlimpics
GabrielKnight
LitilDivil
IMPARIAMO LA
COMPUTER MUSIC
Prove Software
3D STUDIO
Norton Commander
Corel CD PowerPak
NEL DISCHETTO
INERTIA PLAYER
GIOCHI
XENIA
DESIGNER: ANGELO BELLAFANTE

Stefano Petrullo

MAN ENOUGH

Donne, donne e ancora donne in questo nuovo gioco della Tsunami che ci viene proposto su ben due CD-ROM. Sarà da comprare o si rivelerà il solito fiasco camuffato da sexy game? La recensione serve proprio a determinarlo!

In questo gioco della sempre più lanciata Tsunami interpreteremo il ruolo del classico tipo scaricato dalla ragazza. E cosa fa un comune mortale quando viene privato della sua dolce compagna? Semplice: ritorna dai vecchi amici, ricomincia a frequentare le vecchie compagnie nella speranza di rifarsi una vita e accalappiare qualche altra succulenta preda...

Sta di fatto che il vostro amico Nick, dopo una tranquilla chiacchierata tra amici, vi suggerisce di rivolgervi all'agenzia di appuntamenti Man Enough chiedendo di una certa Jeri.

Saltati sulla vostra convertibile vi dirigete all'agenzia e una volta giunti di fronte a una donna di cotale bellezza perdete la ragione: lei dovrà in qualche modo essere vostra! Per riuscire a combinare un appuntamento dovrete dimostrarle di essere abbastanza uomo (da qui il titolo del gioco) riuscendo a uscire (e possibilmente sedurre) cinque ragazze dell'agenzia.

Una delle tante bellezze che avrete modo di incontrare durante il gioco

Ma fate attenzione: ogni ragazza possiede gusti diversi e per raggiungere il vostro scopo ultimo dovrete assumere atteggiamenti spesso camaleontici: romantico per Fawn, rude e non troppo interessato per Blair e così via.
Il gioco viene classificato dai programmatori come "The Ultimate Social Adventure", ma in verità il tutto consiste nel scegliere opportunamente una delle tre frasi che via via vi verranno proposte. Non preoccupatevi comunque perché Jeri vi darà spesso delle dritte.
Inizialmente parlerete proprio con quest'ultima, successivamente verrete introdotti in una palestra dove, dopo una rapida occhiata alle ragazze presenti, sceglierete con chi uscire; viene il momento dell'approccio (sempre con la solita successione di tre frasi). Se le cose a questo punto gireranno bene otterrete il biblico numero di telefono. Telefonate e organizzate il "match".

Occhio a cosa rispondete... ne va' della vostra serata

Anche in palestra potreste trovare qualche bella ragazza disposta a capirvi e a scoprirsi (in tutti i sensi) per voi. Ma attenti al macho man sullo sfondo... potrebbe essere il suo ragazzo e voi potreste finire maluccio!

Tutto è articolato in queste tre fondamentali fasi a cui seguono delle variazioni che possono anche consistere in sporadiche fasi arcade. Per esempio: Quinn è una maniaca del Gotcha (praticamente ci si spara l'un l'altro con delle pistole caricate con una specie di inchiostro atossico...) e per conquistarla dovrete (tra le altre cose) batterla...
Tra una fase e l'altra ci sono poi delle animazioni "francobollo" che servono più che altro a spezzare la "sindrome da immagini fisse" che permea tutto il gioco. Superate tutte le ragazze verrà il momento di Jeri, datevi da fare dunque: due CD-ROM sono pieni di dati da scoprire...

Possibile che ogni volta sia così difficile cercare di portarsi queste ragazze a... ballare?

Bella e neanche tanto impossibile... basta provarci!

Vi piace il caffèlatte? Bene, se siete di carnagione chiara potreste avere un'ottima miscelazione con questa bella morositas.

Ma che begli occhi che hai! Ah, non sono gli occhi? Non importa... grandi lo sono lo stesso!

TECNICA & C.

Per giocare sufficientemente bene a Man Enough avrete bisogno di un almeno un 386-25 Mhz accompagnato da una VGA (perché i computer senza scheda grafica combinano ben poco).
Per ciò che riguarda la memoria avrete bisogno di 520K liberi su un totale di 640.
Lo spazio richiesto su hard disk è 1 Mega mentre per ciò che concerne le schede sonore potrete ascoltare le voci sensuali emesse da Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Pro Audio Spectrum, Adlib Gold o Sound Master II.
Il mouse è naturalmente d'obbligo.

OPINIONE

Man Enough, mi dispiace dirlo, si rivela purtroppo come un enorme spreco di grafica e sonoro, nulla di più.
Tutto il gioco consiste in uno slide-show di immagini grafiche in 320*400 (risoluzione ibrida che permette un dettaglio leggermente migliore) con l'aggiunta di qualche animazione digitalizzata piuttosto male e di dimensioni microscopiche.
L'interfaccia è esageratamente insufficiente a reggere un adventure, scegliere delle frasi per progredire è utile, ma questa tecnica deve essere un complemento all'interfaccia e non dovrebbe costituire l'interfaccia stessa.
In definitiva non mi sento di consigliare questo gioco a nessuno, un esperimento poco riuscito per la Tsunami, speriamo per il prossimo titolo perché questo Man Enough risulta troppo limitato e alla lunga noioso...

Capire il dialogo delle ragazze e rispondere in modo corretto (rispettando la personalità di ognuna) è davvero fondamentale!

Stefano Petrullo

DAY OF THE TENTACLE

Quale migliore applicazione videoludica potrebbe essere implementata su CD ROM se non un avventura grafica? E chi meglio della Lucasarts, parente stretta della Lucas Film, potrebbe realizzare un'avventura con la A maiuscola?

● Dopo i successi accumulati sul fronte videoludico "normale" (e cioè quelli realizzati su comuni floppy disk) anche la Lucasarts ha deciso di lanciarsi sul mercato CD.
E quale miglior titolo per debuttare se non Day of The Tentacle, "Il Giorno Del Tentacolo"?
Ma procediamo con ordine: anni e anni or sono, quando gli 8088 erano i computer più potenti sul mercato e il CD solo un lontano e quantomai improbabile miraggio, la Lucasarts (allora LucasFilm) lanciò sul mercato un gioco dal titolo "Maniac Mansion"; si trattava di un'avventura grafica dove per la prima volta il giocatore doveva istruire i protagonisti della storia servendosi di alcuni verbi predefiniti (come Vai, Prendi, Usa, Apri, ecc.) selezionabili con il mouse (meglio dire con i tasti cursore, perché il mouse era ancora un miraggio all'epoca!) invece di scrivere vere e proprie frasi (in inglese!) che avevano il difetto di non essere spesso capite dal programma.
Inutile dire che il gioco riscosse un successo immediato grazie alla stupenda (per quei tempi) grafica e all'intrigante e semplice modo di istruire il computer.
A questa avventura ne seguirono altre: Zak McKracken, Indiana Jones 3, Monkey Island 1 e 2, e via dicendo.

E' arrivato il messaggio e tutti e tre i ragazzi sono coinvolti. Sarà difficile risolvere in fretta il pasticcio!

Siamo tutti pronti per la partenza anche se purtroppo non tutto andrà esattamente per il verso giusto... altrimenti dove sarebbe l'avventura?

Ecco il Gabinetto in azione... nel tempo!

Grazie a questo "Gabinetto del Tempo" potrete spostarvi avanti e indietro negli anni, ma poiché qualcosa è andato storto, potrete utilizzarlo per il momento solo per teletrasportare nel tempo gli oggetti.

Come possiamo far scendere dall'albero questa "bella" fanciulla? Semplice, basta tagliare l'albero che vedere nella foto 8 e che stava già lì quattrocento anni prima.

Se darete una chiave al tizio col passamontagna, lui vi regalerà un piede di porco che vi sarà utilissimo in seguito. Notate in basso la lista dei verbi a sinistra e quella degli oggetti a destra.

Dopo tutti questi anni la Lucas ha finalmente deciso di lanciare sul mercato il seguito di Maniac Mansion ovvero Day of the Tentacle!
Rimandandovi alla recensione di PC Action apparsa qualche mese fa per eventuali delucidazioni riguardo alla qualità di questa produzione "on disk" comincio con piacere a parlarvi di questa felice trasposizione su CD.
La trama è demenzialissima: Bernard (il classico universitario già protagonista di Maniac Mansion), Hoagie (metallaro sfegatato) e Laverne (la classica "oca giuliva" della situazione) ricevono un messaggio dal Tentacolo Verde (un essere creato dal dottor Fred Edison)
Il messaggio è una richiesta d'aiuto: il sopracitato dottore ha deciso di sbarazzarsi di lui e del suo "gemello" Tentaco-

Questa mummia ta uno degli oggetti che la famiglia si porta dietro come eredità, la incontrerete infatti sia 200 anni prima del fattaccio, sia ai giorni nostri e sia 200 anni dopo.

Che cosa fare in cucina? Si può prendere il caffè, per esempio: c'è quello decaffeinato che fa dormire e quello molto forte per... svegliarsi.

lo Viola, impazzito a causa di un'intossicazione. Bernard parte subito, accompagnato dai suoi valenti compagni, alla volta della "Mansion", libera i due tentacoli e... combina un gran pasticcio. Infatti il Tentacolo Viola, una volta liberato, fugge all'istante e decide di conquistare il mondo. Bernard è mortificato e il dottor Edison su tutte le furie.
L'unica soluzione è tornare indietro nel tempo, ma qualcosa va storto: Bernard rimane nel presente assieme al dottore, Hoagie finisce duecento anni nel passato e Laverne duecento nel futuro.
I problemi si moltiplicano ora: bisogna riacciuffare il Tentacolo Viola prima che combini dei guai e far ritornare nel presente Hoagie e Laverne.
Già dalla trama avrete capito come la demenzialità è la protagonista di questa nuova fatica Lucas, l'interfaccia è la medesima delle precedenti produzioni: come potrete vedere dalle foto la parte bassa dello schermo è occupata dal pannello con i canonici comandi usa, guarda, prendi, parla ecc.
Ma quali migliorie sono state apportate rispetto alla versione su disco? E' presto detto: Days Of Teh Tentacle su CD ROM è interamente parlato, purtroppo in inglese, ma comunque sentire i personaggi che parlano durante tutto il gioco è davvero una gran bella cosa!
Se poi teniamo conto che chi non conosce l'inglese avrà comunque il testo su video in italiano...

OPINIONE

Days Of The Tentacle su CD ROM dimostra come ormai i CD si siano prepotentemente affermati sulla scena videoludica mondiale. Da un paio di mesi a questa parte l'uscita di prodotti videoludici è diventata costante, tanto da giustificare l'acquisto di un lettore CD.
Days Of Teh Tentacle ha tutti i pregi della versione originaria: grafica mozzafiato, animazioni esilarantissime accompagnate da effetti sonori digitalizzati ottimamente e da musiche in perfetta sintonia con l'intero gioco.
Non dimentichiamoci poi del parlato; doppiare potrebbe sembrare un lavoro difficile, ma alla Lucas queste cose o si fanno bene o non si fanno. I doppiatori sono fantastici!!!
Se avete già finito il gioco nella versione normale, ripiegate su Sam & Max, altrimenti lanciatevi pure su questo titolo, veramente valido...e poi non avrete bisogno neanche di sacrificare preziosi mega su hard disk!

TECNICA & C.

Per giocare a Day of The Tentacle avrete bisogno di un lettore CD (la velocità non conta), una scheda grafica VGA, una scheda sonora Sound Blaster o compatibile.
Per ciò che riguarda il resto è vivamente consigliato un mouse e d'obbligo un computer conforme allo standard MPC.

Ecco Hoagie alle prese con un avo dell'inventore con il quale i tre protagonisti hanno a che fare e a causa del quale sono finiti nei pasticci.

Marco Auletta

REBEL ASSAULT

● In Rebel Assault impersonate un giovane pilota dell'Alleanza Ribelle, il piccolo ma ben organizzato esercito impegnato a contrastare il malevolo Impero in tutte le sue iniziative. Cominciando dalle primissime fasi d'addestramento per finire allo scontro finale con la Morte Nera, seguirete in ogni sua fase lo svolgersi della "carriera" del vostro alter-ego in una serie di sezioni arcade basate sugli avvenimenti raccontati nel famosissimo film Guerre Stellari.
Nella prima fase vi ritroverete a guidare una buffa navetta attraverso un canyon decisamente angusto cercando di evitare le pareti, per poi colpire dall'alto alcuni bersagli appositamente preparati dall'Alleanza.
Passata la prima fase "di riscaldamento", vi ritroverete al posto di guida di un'altra navetta impegnati a schivare asteroidi su asteroidi inseguendo il vostro istruttore, che vi porterà in seguito in un angusto canale irto di strane rocce aguzze che faranno di tutto per lacerare lo scafo del vostro mezzo. Completato il vostro addestramento, vi ritroverete a dover fronteggiare un enorme Incrociatore Imperiale armato fino ai denti, del quale dovrete distruggere tute le postazioni di tiro e i generatori di scudo. Un lavoro di tutto riposo, eh? Ma non è finita qui: al vostro ritorno vi attende una pattuglia di caccia nemici da inseguire e

Le avventure, le emozioni, i fasti e tutto quanto quello che vi è sempre piaciuto della saga di Guerre Stellari, tutto su un solo disco argentato e con voi come protagonisti. Non ci credete? Male...

Non solo le astronavi, i robot, i nemici e la Morte Nera: anche le meteore ci si mettono adesso ad arrecare danno e a complicare le cose... uffa!

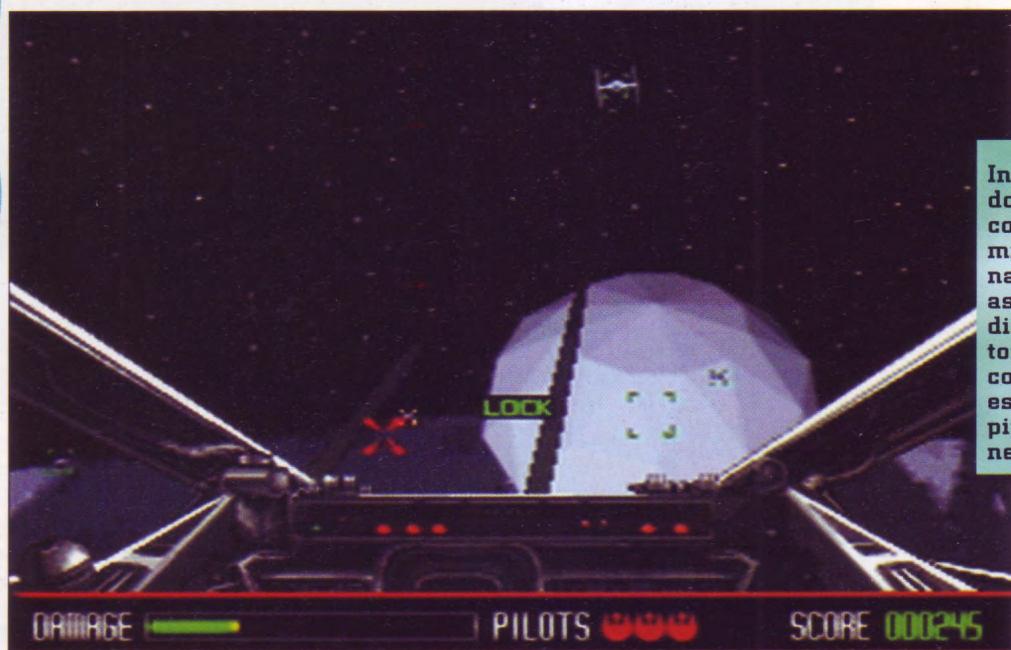
Meno male che fra i tanti militari pronti a combattere sull'X-Wing c'è anche una bella fanciulla... chissà se...

abbattere all'interno di un canyon simile a quello iniziale e un intero deposito di equipaggiamento del nemico, fortunatamente molto poco difeso.
A questo punto, il nemico decide di non rimanere più a guardare e comincia a darvi la caccia: in questa nuova sezione dovrete "scrollarvi di dosso" alcuni caccia imperiali volando attraverso un campo di asteroidi, per raggiungere poi un pianeta ghiacciato sul quale sarete protagonista di ben tre scontri, il primo all'interno di una serie di cunicoli infestate da un nugolo di sonde dei "cattivi, il secondo all'aperto contro un gigantesco robot a quattro zampe e il terzo a piedi e dentro una base (la vostra, che nel frattempo è stata evacuata), nella quale dovrete eliminare più guardie possibili per guadagnare l'uscita e riuscire a rubare un caccia sul quale poi potrete scappare.

In questa sezione fra i monti la visuale è dall'alto: dovrete cercare di evitare di sbattere le ali a destra e a manca e di colpire i nemici.

Pronti a mirare contro la torretta. Un sistema di puntamento speciale vi avvisa del momento esatto in cui sparare per bloccare il mirino e poi, fuoco e, se non vi siete spostati troppo, centrerete il nemico.

Abbiamo appena terminato una missione ma ce n'è subito un'altra da affrontare: ma non potevamo restare in pace invece di essere sempre in guerra? Lord Fenner, mi hai stufato!

Da qui in poi, è tutta in salita: nell'ordine, dovrete proteggere una nave dell'Alleanza dai ripetuti attacchi nemici, esercitarvi a colpire alcuni bersagli in un angusto canyon su un pianeta boscoso, spacciare ondate su ondate di velivoli nemici, evitare i sistemi di difesa della famosissima Morte Nera e infilarvi nell'altrettanto famoso e oramai mitico canale per metterla fuori uso una volta per tutte. Uff!
Tutte le sezioni di Rebel Assault sono divisibili in quattro categorie, ovvero quella dove dovrete guidare il vostro velivolo visualizzato dalla parte posteriore (impiegato nelle varie fasi dei canyon e così via), quelle in cui avrete la visuale del posto di guida di un mezzo qualsiasi (utilizzato per l'attacco all'incrociatore, per esempio), le due visualizzate "dall'alto" e quella a piedi. In ognuna di esse dovrete darvi da fare con il pulsante del vostro joystick (consigliato se non es-

In questa sezione dovrete fare parecchie cose: distruggere le mitraglie attaccate alla nave madre, colpire le astronavi nemiche e distruggere le due torrette principali: solo così potrete fare esplodere una delle navi più grosse mai viste nello spazio.

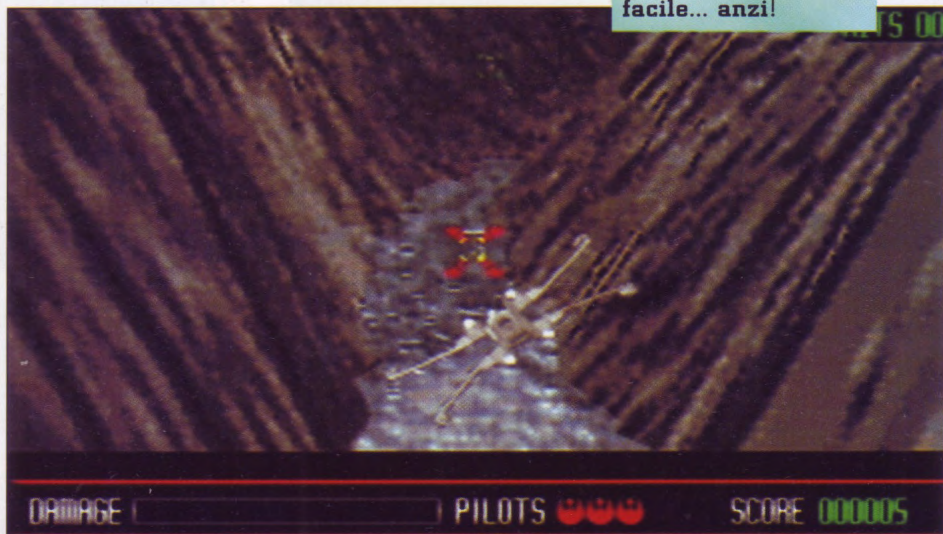
senziale) per respingere gli assalti degli avversari, e tutte sono seguite - e precedute - da una serie di animazioni a tutto schermo con tanto di parlato (in inglese), in puro stile cinematografico. Contando poi che stiamo parlando di una trilogia di film decisamente famosa, potete immaginare la loro qualità.
Rebel Assault, in buona sostanza, è una serie di giochi d'azione, tutti avvincenti e leggermente differenti tra loro legati insieme da una trama convincente e decisamente coinvolgente. In pratica, un film di George Lucas senza le pause.

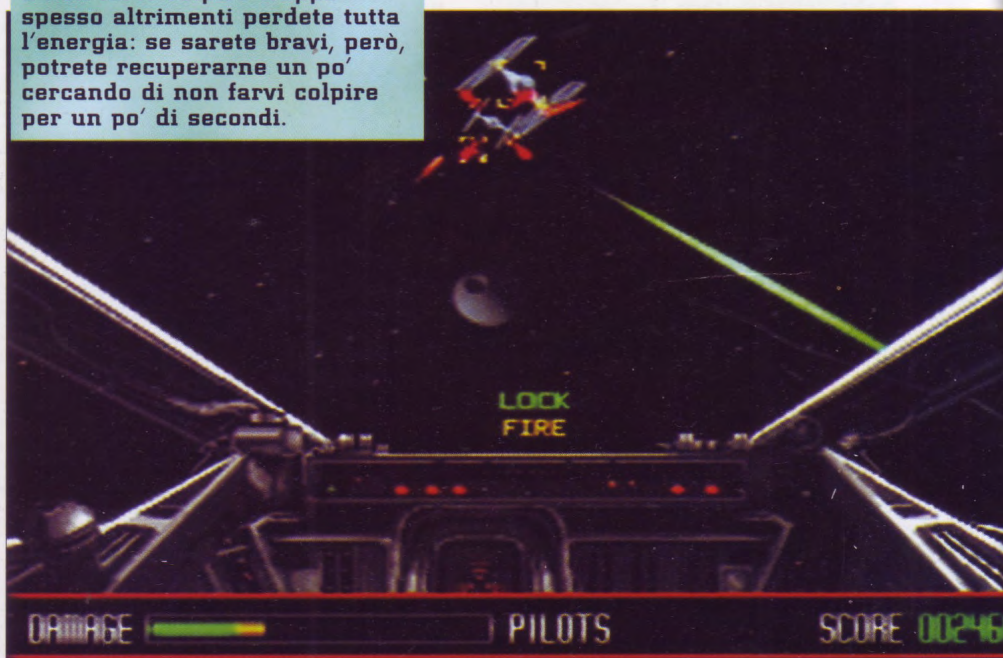
Qui non solo dovrete colpire i vostri nemici, ma dovrete stare anche attenti a non sbattere le ali. E non è proprio facile... anzi!

OPINIONE

Rebel Assault rappresenta tutto quello che il pubblico ha sempre desiderato di fare guardando uno dei film della fortunata trilogia di Guerre Stellari. Gli inseguimenti, gli scontri a fuoco, le folle corse attraverso i canyon: questo e molto altro fanno di questo titolo un prodotto veramente superbo, curatissimo sotto tutti i punti di vista, sia tecnici sia "giocosi". La difficoltà a volte eccessiva è mitigata da un sistema di parole chiave che permette di riprendere l'azione in caso di sconfitta più o meno dall'ultimo punto raggiunto, e comunque impedisce un completamento troppo "rapido" del gioco, che renderebbe vana la spesa dell'acquisto. Tirando le somme, Rebel Assault è un titolo davvero imperdibile, spettacolare e divertente: cominciate a mettere da parte i soldi...

TECNICA & C.

Per poter giocare a Rebel Assault avrete bisogno di una configurazione minima composta dai seguenti elementi: un 386 , il DOS 5.0 (o versioni successive), quattro megabyte di RAM, e almeno uno tra mouse e joystick. Ne vale la pena, comunque.

Siamo nel pieno di una battaglia e dovrete stare attenti a non farvi colpire troppo spesso altrimenti perdete tutta l'energia: se sarete bravi, però, potrete recuperarne un po' cercando di non farvi colpire per un po' di secondi.

Stefano Gallarini

KING QUEST VI

Cinque isole magiche, cinque segreti da scoprire. Una donna di nome Cassima che va assolutamente salvata e un principe che nasconde una terribile verità. Questo è mondo di King Quest, questa è una delle ultime avventure firmate da un colosso di questo genere di giochi, la Sierra.

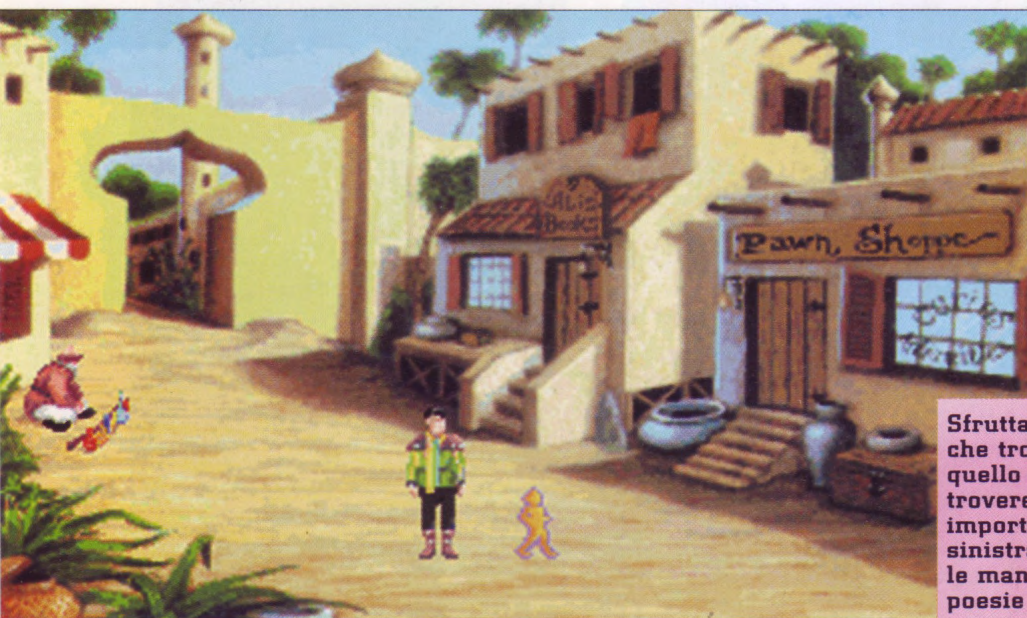
Trattare con i meracnti è sempre proficuo e di solito vi dà l'opportunità di conoscere nuove cose che vi porteranno dritti alla soluzione di vari problemi.

Il figlio del re Graham ha una visione, Cassima, la donna che ama, è imprigionata nel castello del Signore dell'isola della Corona e chiede il suo aiuto. Così comincia la storia di king Quest VI, una delle ultimissime avventure firmate Sierra e che potrete giocare grazie all'uso del mouse. Il vostro compito sarà veramente ostacolato da una serie inverosimile di personaggi che, in cambio di

Questa è una scena tratta dalla sequenza introduttiva del gioco: voi state pensando a Cassima... e vorrete raggiungerla al più presto!

Il cattivo che ha rapito Cassima è quello di spalle: qui sta discutendo con un suo scagnozzo che a causa di un'indigestione di pasticche alla menta un po' troppo forti si è fatto sfuggire un'occasione per pedinarvi.

aiuto, vi chiedono prodezze quasi impossibili.
Per riuscire nell'impresa dovrete scorrazzare da un'isola all'altra tramite una mappa magica che potrete acquistare all'inizio del gioco in cambio del vostro anello regale, risolvendo ovviamente una serie di enigmi e di situazioni che molto spesso causeranno la vostra morte prematura.
Come in ogni avventura firmata Sierra per giocare sarà necessario utilizzare il mouse per scegliere una delle azioni disponibili: cammina, guarda, prendi, usa, parla: cinque verbi per poter interagire con il mondo che circonda il vostro eroe e per poter risolvere l'avventura.
Come sempre avrete a disposizione anche parecchi oggetti che troverete (sempre che li scoverete!) durante le vostre scorribande avanti e indietro per le isole magiche, e come sempre, dovrete cercare di utilizzare questi oggetti al meglio per poter risolvere i molteplici enigmi

In alto potete vedere le icone che rappresentano i vari verbi: cammina, prendi/tocca, guarda/esamina, parla. In oltre viene evidenziato l'oggetto attualmente in uso, la borsa dell'inventario e la scelta delle regolazioni del gioco (volume, velocità delle scritta, modo testuale o vocale, salvataggio e caricamento delle partite, uscita dal gioco).

Sfruttate bene i negozi che trovate in paese: in quello a destra troverete oggetti molto importanti e in quello di sinistra vi capiterà fra le mani un libro di poesie d'amore che...

Le ostriche stanno dormendo, ma state attenti perché ci sono cinque gnomi in agguato che non sarà facilissimo eludere.

che incontrerete durante il vostro cammino.
Grazie alle prodezze del CD, King Quest VI è interamente parlato in inglese da attori professionisti ma, se siete duri d'orecchi o, piuttosto, non conoscete l'inglese alla perfezione, potrete sempre optare per la versione testuale dell'avventura: in questo caso i personaggi, al posto di parlare, vi appariranno con in testa un fumetto nel quale potrete leggere le varie affermazioni. Purtroppo non potrete avere contemporaneamente l'uno e l'altro (come invece avviene per Day Of The Tentacle, recensito in questo numero).
Non sarà proprio facilissimo portare a termine quest'avventura, soprattutto perché si muore facilmente, e quindi vi converrà salvare la situazione di gioco piuttosto spesso, per esempio prima di entrare nel labirinto dal quale, se non avete con voi tutti gli oggetti necessari a superare le prove che troverete all'interno, non potrete mai uscire.
Lunga vita al re... e anche a voi che lo dovete salvare!

OPINIONE

King Quest VI è una tipica avventur firmata Sierra: non si riesce mai a capire se si tratta di un bel gioco o meno. Questa, in particolare, non aggiunge niente di più alle altre avventure Sierra e giocare a volte rimane un po' tedioso proprio per il fatto che una mossa falsa porta alla morte del protagonista e anche al fatto che se si procede nel gioco senza aver fatto precedentemente le azioni giuste si rischia di impazzire a cercare la soluzione lì dove, invece, non c'è soluzione.
Che dire allora di King Quest VI? Se è la prima avventura nella quale vi cimentate, evitatela; se invece siete degli esperti allora godetevi pure la musica, la grafica e la storia di questa nuova fatica Sierra che, per quanto poco innovativa, riserva comunque immagini spettacolari e personaggi alquanto bizzarri... e poi è una bella storia d'amore, no?

TECNICA & C.

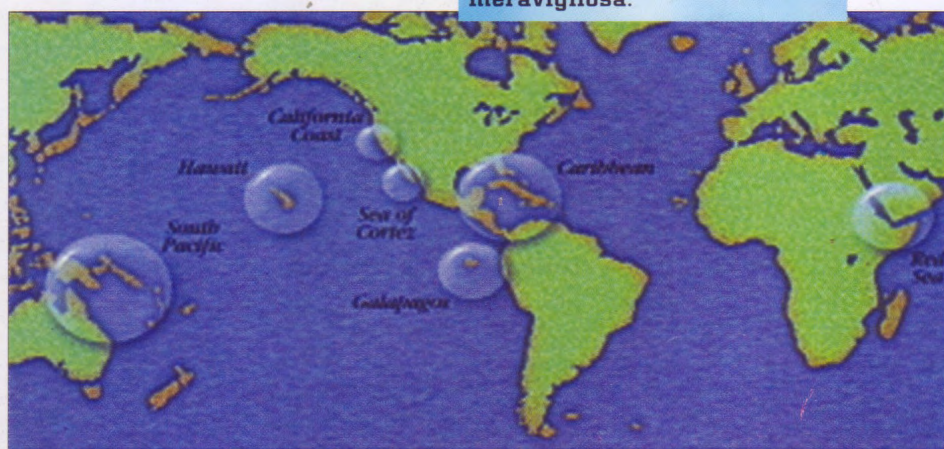
Per giocare a King Quest VI non avrete bisogno di nulla di particolare: almeno un 386, il Dos 5.0, una scheda sonora (Sound Blaster, Ad Lib, Windows Sound System, General Midi, Roland MT-32 e chi più ne ha, più ne metta! Attenzione però, la voce è udibile solo grazie alla Sound Blaster e compatibili.) e una scheda video VGA o Super VGA.
King Quest VI può essere giocato in ambiente Windows 3.1.

Stefano Gallarini

OCEANS BELOW

Benvenuti a bordo del nostro motoscafo. Siamo noi che vi illustreremo tutto qul che c'è da sapere sul mondo dei sub.

Grazie alla potenza dei CD oggi è possibile esplorare i mari più caldi e lontani senza muoversi da casa, e apprendere così le tecniche più avanzate per tuffarsi da sub esperti nei luoghi più incantati del mondo.

Ecco la mappa sulla quale potrete scegliere i vostri itinerari. Tanti posti, tutti gli oceani e, soprattutto, natura meravigliosa.

● OCEANS è un programma piuttosto insolito perché vi permette di esplorare davvero le profondità di tutti i mari e gli oceani della Terra: dal mar dei Caraibi all'Oceano Atlantico, dalle isole del Pacifico agli arcipelaghi più incredibili. Oltre a questo, potrete anche apprendere le tecniche fondamentali per imparare l'arte del sub.

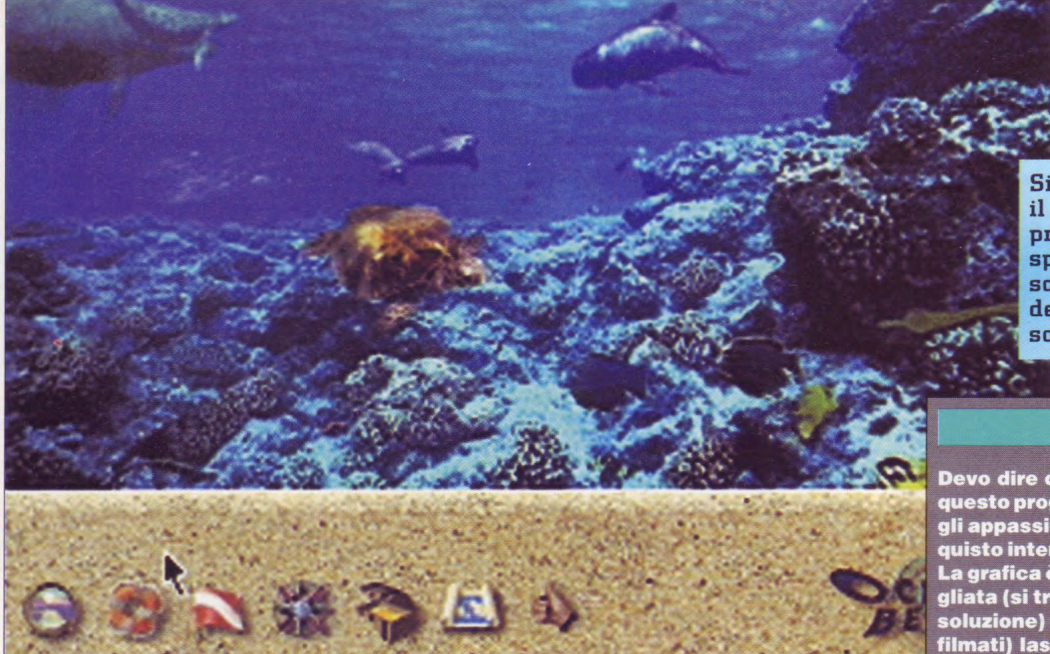
Il viaggio avviene tramite l'utilizzo del mouse. Inizialmente potrete fare la conoscenza di tutta l'attrezzatura che un bravo sub dovrebbe avere con sé e poi potrete puntare la vostra freccia su di un'area geografica per arrivare immediatamente sul luogo e iniziare la scoperta.

Prima di tuffarvi potrete dare un'occhiata alle usanze e ai costumi del luogo prescelto selezionando l'icona a forma di cannocchiale: un'area dello schermo prenderà vita mostrandovi un vero e proprio documentario; dopo che la vostra sete di conoscenza è stata placata potrete tuffarvi, e qui le voci dei nostri due esperti sub (sono i personaggi che vi conducono fin dall'inizio del gioco in quest'esplorazione) vi daranno qualche consiglio in più sul tipo di tuffi effettuabili e sulla respirazione. Anche in questo caso tutto è corredato da filmati veri e propri.

Una volta calati negli abissi potrete finalmente gustarvi la fauna e la flora acquatica puntando il vostro mouse sulle piante e sui pesci che vedete. Fatta la vostra scelta potrete nuovamente assistere a dei brevi documentari (con descrizio-

Ecco due degli esperti che hanno collaborato alla realizzazione del programma: la maglietta è acquistabile inviando il tagliando che trovate nella confezione del programma.

Non male come posticino, vero? Basterà cliccare sul cannocchiale per scoprirne i segreti e vedere un documentario molto interessante.

Dai, avanti, dimmi come si fa... a tuffarsi, ovvio!

Siamo a Maui (da qui il nome del famoso produttore di sportswear) pronti a scoprire le bellezze della natura sott'acqua.

ne audio) che vi sveleranno tutto sul pesce più strano o sulle alghe più incredibili.
Se poi non siete soddisfatti e vi sentite un po' esploratori potrete sempre aguzzare la vista nella speranza di recuperare qualche tesoro nascosto: ce ne sono molti sparsi per i fondali e a voi resta il compito di scovarli tutti.

Soddisfatta la vostra curiosità (avrete tutto il tempo che vorrete perché qui l'ossigeno non si consuma!) potrete risalire e ascoltare qualche altro consiglio sul metodo di risalita e sulle tecniche più appropriate in determinate situazioni.
E a questo punto ci si toglie la muta e si punta verso un altro obiettivo cercando di non dormire... altrimenti niente pesci!

OPINIONE

Devo dire che la curiosità di scoprire questo programma è stata molta e per gli appassionati sarà senz'altro un acquisto interessante.
La grafica è in alcuni casi molto dettagliata (si tratta di fotografie ad alta risoluzione) ma in altri (soprattutto nei filmati) lascia un po' a desiderare togliendo molta della magia che i mari del sud hanno.
Purtroppo il programma è interamente in inglese e il parlato è fondamentale per comprendere curiosità e tecniche, anche perché di scritto non c'è proprio nulla. Se non conoscete quindi la lingua sarà meglio lasciar perdere e cercare di tuffarvi in acque migliori!

Ecco tutte le cose che potrebbero servirvi per essere un perfetto sommozzatore: vi basterà claccare col mouse e udirete (in inglese!) tuute le informazioni relative all'oggetto selezionato. Se invece cliccate sul libro allora potrete apprendere proprio l'arte subacquea come accadrebbe leggendo un manuale.

Ecco una delle tante schede che vi illustrano caratterisctiche e comportamente della fauna e flora marine in un determinato luogo.

TECNICA & C.

Per giocare a Ocean Below sono necessari un PC 386 DX a 33 Mhz come minimo, una scheda SoundBlaster (o compatibili) o Pro Audio Spectrum e un monitor Super VGA (640x480, 256 colori e almeno 512 Kb di memoria video). Il dos richiesto è almeno la versione 5.0, mentre per il CD ROM è sufficiente averne uno a 150 Kbyte al secondo.

Stefano Gallarini

INCA II

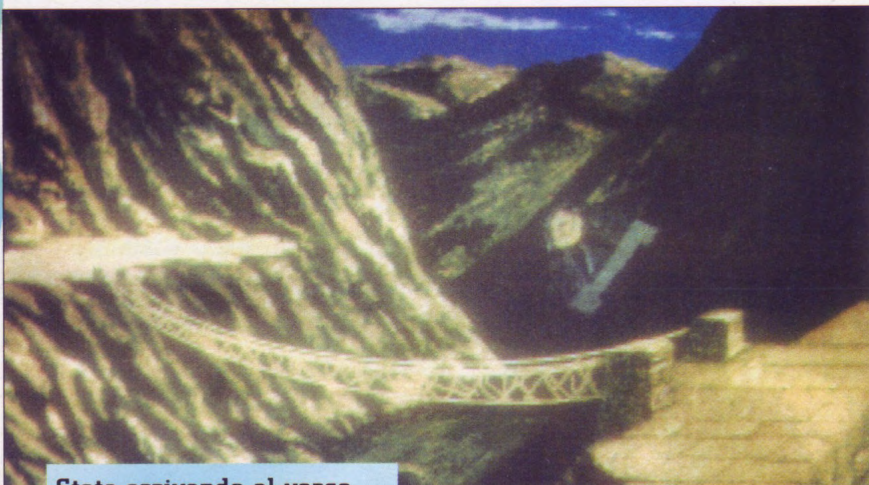
Siete giovani e ribelli, e quell'asteroide troppo vicina alla Terra non vi convince affatto: qualcuno vuole la supremazie assoluta sul mondo, e voi dovete assolutamente impedirlo, anche se vostro padre non è d'accordo. Alla guida della vostra astronave, con l'aiuto di vere amiche e amici, sorretti dalla volontà e dall'intelligenza dovrete riuscire a vivere fino in fondo l'emozione di questo film interattivo interamente parlato in italiano!

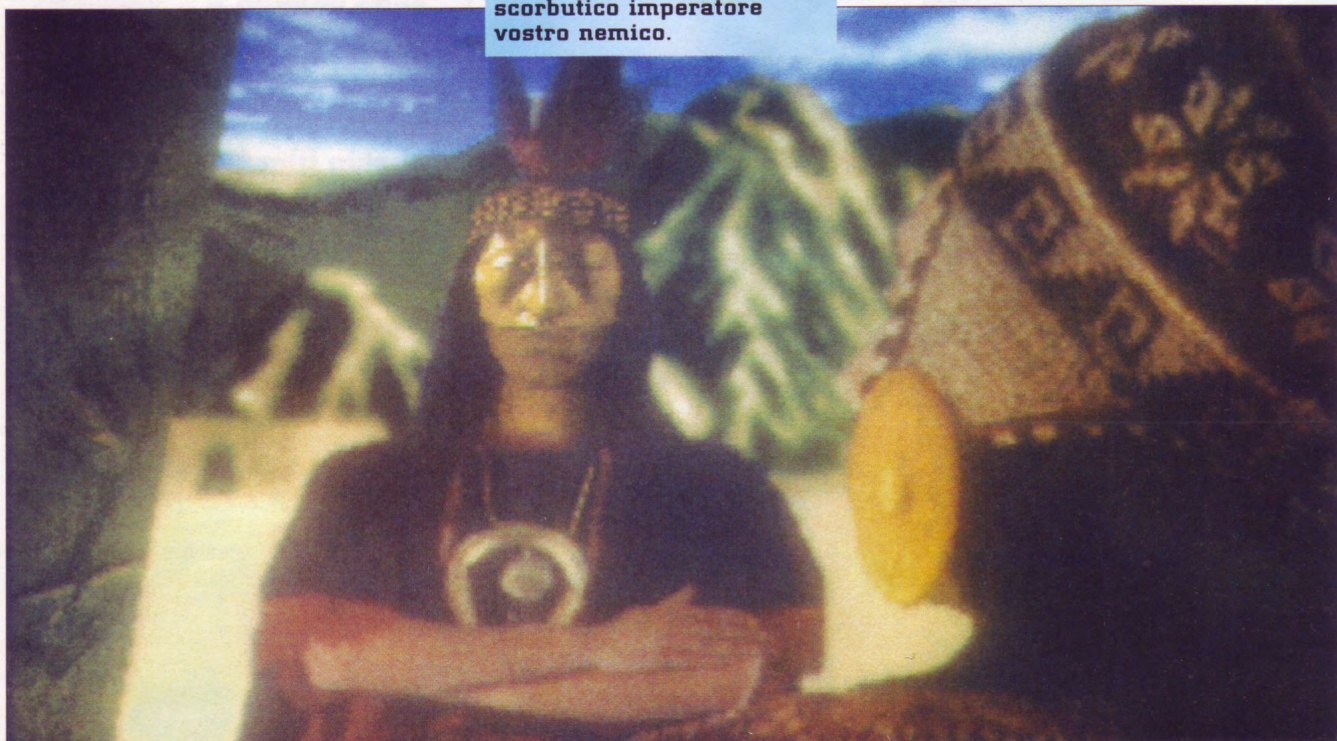
Siamo al secondo episodio di INCA. La recensione di questo gioco, già apparso sul PC più di un anno fa, la ritrovate in questo numero di CD Magazine sotto la voce CD-I, poiché è stato convertito per quella macchina. Qui ci troviamo di fronte al seguito di quest'avventura, e ci troviamo anche davanti a radicali cambiamenti fatti per migliorare decisamente le cose. La storia è semplice: voi siete Atahualpa, figlio di Eldorado, e decidete di intraprendere un viaggio nella galassia per cercare di porre fine all'insaziabile voglia di potere del temibile Aguirre. Ma le cose non vanno per il verso giusto e cos" sarà proprio Eldorado a portare avanti l'intento del figlio cercando di porre su tre pianeti particolari altrettante fonti di energia: queste fonti di energia formeranno cos" un triangolo nel cui centro cade proprio l'Asteroide che deve essere distrutto e che porterà Aguirre alla perdita totale dei suoi poteri.

I consigli di una bella donna sono sempre sono sempre bene accetti... giusto?

Siete all'interno del vostro Tumi, l'astronave degli Inca. Riuscirete a sbarazzarvi dei nemici che tentano in tutti i modi di ostacolarvi il cammino?

Un'avventura emozionante quindi che in questa versione cd-rom si è arricchita di un continuo dialogo in italiano fra i personaggi e di tantissime sequenze cinematografiche, a metà fra la digitalizzazione e il disegno.

Un lavoro abile che vi incollerà al video grazie anche al fatto che combattere con la vostra navicella, il Tumi, non è affatto

State arrivando al varco del primo pianeta: qui dovrete annientare la guardia e ci vorrà tutta la vostra astuzia (e il mouse) per riuscirci.

La conversazione con vostro padre è piuttosto accesa, ma voi volete a tutti i costi sbarazzarvi di quell'orribile, avido, scorbutico imperatore vostro nemico.

difficile poiché sarà il computer di bordo a calcolare rotta, posizione e velocità: a voi non resta che il compito di mirare e abbattere i nemici.
Ma Inca II non è un mero gioco "spara e fuggi", e neppure un gioco di simulazione aerea, è una vera e propria avventura che comprende anche delle sequenze "arcade" (cioè tipiche dei giochi da bar, dove si spara e si scappa dal nemico) ma che in realtà nasconde decine di enigmi da risolvere nella più pura delle tradizioni avventuriere: oggetti da raccogliere e da usare nei posti giusti, cose da fare, luoghi da perlustrare.
Gestire la parte di avventura del gioco è facilissimo: basta usare il mouse su un oggetto e automaticamente lo esaminerete, lo prenderete o lo userete, secondo il caso e le vostre necessità (ma non siete voi a decidere quale verbo scegliere, lo

Questo è il primo enigma che dovrete risolvere. Dovrete raccogliere la piuma sul copricapo di vostro padre e un pezzo di legno che trovate per terra... il resto è compito vostro.

I nemici partono all'attacco. Queste sequenze di intermezzo rendono Inca II veramente coinvolgente e interessante.

Siete pensierosi sul da farsi, ma voi ormai siete convinti. Il dialogo (come anche i pensieri) dei vari protagonisti è interamente in italiano.

OPINIONE

Inca II mi ha affascinato. E' un film interessante e coinvolgente e le scene animate sono davvero molte. La traduzione in italiano è ben fatta, anche se personalmente ho molto da dire sul doppiaggio... ma comunque deve essere apprezzato lo sforzo economico di produrre un software doppiato i italiano, e in questo senso il prodotto è vincente.
Non difficili e interessanti sono le parti di avventura e pure quelle arcade che vi vede piloti del Tumi. Ma non solo, c'è anche una divertente sequenza di gioco ambientata all'interno di un treno (che prima dovrete rimettere in sesto) che renderà le cose ancora più divertenti e interessanti. In più, dopo ogni cosa importante che accade, sarà il computer stesso a salvare la partita in corso, cos" non dovrete pensare di dover ricominciare tutto da capo perché vi eravate dimenticati di farlo. Un buon prodotto che interesserà senz'altro sia chi non ha voglia di leggersi le istruzioni di X-Wing, sia chi è alle prime armi con i giochi di avventura. Che gli Inca siano con voi... e la forza la lasciamo a quelli di Guerre Stellari.

TECNICA & C.

Per giocare a Inca II dovrete avere almeno un bel 386 AT, meglio se a 25Mhz o di più. 2Mega di Ram, una scheda grafica VGA a 256 colori un mouse e una scheda sonora (Sound Blaster, ProAudio o AdLib). Nessuna notizia per quanto riguarda il lettore cd che deve essere un normalissimo standard MPC.

farà il computer automaticamente). E' un gioco da vero relax quindi, non difficile da portare a termine ma che diventa via via più impegnativo mano a mano che si prosegue nell'avventura.
Le sezioni di intermezzo, quelle che fanno proprio il film, per intenderci, sono davvero molte e spesso lunghe, in modo da concedervi un po' di relax e di coinvolgervi il più possibile nella storia. In più quando vorrete, potrete riassistere a delle scene già viste grazie a un videoregistratore sempre attivo che memorizza per voi ogni vostra conquista e ogni vostro dialogo, in modo da vedere e rivedere, se vorrete, ogni parte di questa grande avventura. Sedetevi in poltrona, il film sta per cominciare.

Il vostro Tumi sta pr imbattersi nel deserto. Lì troverete una ricercatrice pronta ad aiutarvi e un vecchio treno armato che, se sarà riparato, vi permetterà di raggiungere nuovamente l'astronave che, dopo un brutto atterraggio, è in avaria.

THE IC
NORGE
Lillehammer'94
©®
Winter
OLYMPICS
IL GIOCO PIU' 'CALDO' DELL'INVERNO!

E AGE
MANUALE IN ITALIANO
AMIGA
PC
CD - ROM
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
SUPER NINTENDO
GAMEBOY
LA XVII°
EDIZIONE DELLE
OLIMPIADI INVERNALI:
IL PIU' SPETTACOLARE
EVENTO SPORTIVO MAI
RAPPRESENTATO SULLA NEVE!
12 SPORTS, 55 DISCIPLINE.
PIU' DI 1800 ATLETI,
IN GARA PIU' DI 60 NAZIONI.
UNA AUDIENCE TELEVISIVA
DI 2 MILIARDI DI TELESPETTATORI.
FORZA, TENACIA, ABILITA':
LE COMPONENTI DEL SUCCESSO.
MISURATI CON 10 DIVERSE SPECIALITA'
SPORTIVE, ACCETTA LA SFIDA E PUNTA
ALL'ORO OLIMPICO IN UN GIOCO
STRAORDINARIAMENTE APPASSIONANTE!
0:45:08 096.63 kph
U.S. GOLD 0:13:28
Screen shots versione Sega Mega Drive
U.S. GOLD
LEADER
DISTRIBUZIONE
© LOOC 1991 © 1993 U.S. Gold. All rights reserved. U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA', 'MEGA-CD', 'MEGA DRIVE', 'MASTER SYSTEM' and 'GAME GEAR' are trademarks of Sega Enterprises Ltd., © 1993 SEGA ENTERPRISES LTD. NINTENDO ® SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of NINTENDO.

Stefano Gallarini

GOBLINS 3

Da millenni i due regni della Regina Xjna e del Re Bodd sono contrapposti in un'accanita lotta per la conquista di un labirinto situato nel cuore della montagna di Foliandre poiché secondo la leggenda il Goblin che supererà con successo le prove del labirinto porterà il suo popolo in una pace perenne. Ecco un puzzle game che vi darà del filo da torcere, ma vi farà anche divertire parecchio.

Tutti stanno scappando dalla nave, ma voi avete il sonno troppo pesante per accorgervene! Peggio per voi!

Eccoci arrivati al terzo episodio della serie Goblins. La francese Coktel Vision ci ha riprovato cercando da una parte di semplificare le cose e dall'altra di renderle più complicate. In che senso? Vi spiego subito.
Il vostro compito è di penetrare nelle fortezze dei due regnanti cercando di superare i vari mondi che incontrerà: per fare questo ha a disposizione diversi oggetti che troverà di volta in volta e certi personaggi che interagiranno con lui ogni volta in modo diverso. Voi però non dovrete selezionare nessun verbo, dovrete semplicemente cliccare con il mouse su di un oggetto e Blount, il vostro personaggio, eseguirà su quell'oggetto un'azione.
Si tratta quindi di utilizzare gli oggetti trovati e i personaggi incontrati in un certo modo per riuscire a risolvere i vari puzzle che dividono un mondo dall'altro.
Ecco perché dico che il gioco è stato semplificato, perché nel primo racconto si agiva con tre Goblin, ognuno esperto in qualcosa, nel secondo con due e

La nave è la prima sequenza di enigmi da risolvere e non sarà affatto facile, pur essendo facilissima l'interfaccia di gioco.

Ecco il nostro protagonista che vi sta dicendo qualcosa in italiano... peccato non possiate avere una rivista sonora!

Attento Blount: innamorarsi della persona sbagliata potrebbe non essere la cosa più giusta da fare... stai attento...

in questo con uno soltanto, anche se per la verità spesso e volentieri ci si dovrà appoggiare all'aiuto di altri personaggi incontrati più in là nella storia. Le cose si complicano perché i puzzle da risolvere sono davvero molti e molti gli oggetti da utilizzare, per questo ci vorrà un po' anche a risolvere il primissimo quadro, ma ne vale la pena perché ogni volta che farete qualcosa di non dovuto accadranno delle cose molto divertenti al vostro personaggio che però non si perderà mai d'animo e riprenderà la sua avventura come se niente fosse. La versione su CD di questo gioco è ricca di effetti sonori, accompagnata da una bella colonna sonora e, in più, è interamente parlata in italiano. Sì, avete capito bene, il vostro personaggio vi parla in italiano, dandovi quindi dei suggerimenti utili e,

Quest'altro Goblin un po' invadente ha una faccia familiare... a chi potrebbe assomigliare? Boh!

Aih, aih, questo lupone non mi ha certo fatto bene! Ho perso il dito e non sono riuscito a trovare la soluzione giusta: mi toccherà riprovarci!

soprattutto, comprensibili. Ovviamente avrete la possibilità di salvare le situazioni per poi riprenderle più avanti e di conoscere di volta in volta l'obiettivo del mondo che state affrontando. Se poi vi trovate proprio bloccati, una serie di jolly vi verranno in aiuto per tentare di sbrogliare la complicata matassa. Divertente e davvero intrigante, parola di Goblin!

OPINIONE

Goblin 3 è davvero difficilotto, nel senso che di cose da fare ce ne sono proprio molte, ma comunque sia resta un passatempo divertente da giocare e poi dà sempre grande soddisfazione capire con quale sequenza e dove vanno usati gli oggetti per far accadere determinate cose. Il sonoro poi è davvero gradevole e il parlato in italiano non guasta di certo. La grafica è come sempre molto fumettosa e particolare: si adatta perfettamente al tipo di gioco, e questo è sufficiente a farlo rientrare nella categoria dei bei giochi.

TECNICA & C.

Non avrete bisogno di cose particolari per giocare a Goblins 3, eccetto il Dos che deve essere 5 o superiore. Se avete una Sound Blaster o compatibile meglio per voi, perché così potrete sentire il parlato in italiano.

Cosa ci fa la mia tomba qua dentro? Questo posto davvero non mi piace!

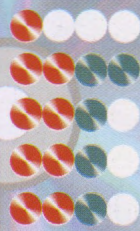
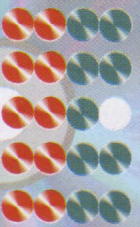
Quante cose da fare! (Pant, pant!), e bisogna aggiungere che spostando il mouse a sinistra si scopre un'altra parte di schermo!

Una tagliola, un topino, una bella coscia di pollo... qui l'affare si fa complicato! E poi ci fosse solo questo schermo!

Stefano Gallarini

BATTLE CHESS

La musica che accompagna la schermata iniziale è veramente epica, ma solo nella versione per PC.

● Battle Chess è un gioco di scacchi, l'avete capito. Quello che lo differenzia dagli altri è l'animazione dei personaggi. Ogni pezzo, infatti, cammina e lotta proprio come se si trattasse di persone in carne e ossa. Tutto qui? Vi chiederete. Forse, ma le situazioni di combattimento sono così esilaranti che il gioco merita davvero di essere visto.
Per la verità Battle Chess fece la sua comparsa credo cinque anni fa, anno più, anno meno, in versione Amiga e PC con grafica EGA o VGA. Fu un grande successo perché mai nessuno prima aveva pensato di animare i pezzi del gioco degli scacchi. Un successo che proseguì nel tempo, tanto da giustificare l'uscita di un Battle Chinese Chess, una sorta di Battle Chess ma fatto con gli scacchi cinesi, che, a mio avviso, restano un po' più complessi da giocare. Infine, l'anno scorso, Battle Chess è stato messo su CD insieme a un gioco di avventura della Delphine. Bene, quest'anno l'Interplay ci ha riprovato con una versione totalmente

Si gioca su un quadrato formato da 64 caselle quadrate di colore bianco e nero alternate. Ogni giocatore possiede 16 pezzi: un Re, una Regina, Due Alf... Ok, ok, sapete già tutto sugli scacchi, ma forse vi sfugge il fatto che la regina ha due sfere così, due fianchi così e due mani capaci di disintegrare qualunque cosa.

Ecco alcune delle opzioni di gioco: evidenziato c'è il Tutorial, ovvero l'insegnate di scacchi sempre disponibile a svelarvi i segreti di questo gioco millenario.

Ci si prepara per la battaglia e ne vedremo certamente delle belle!

Scontro fra un cavallo e un pedone: qui si uccide a colpi di spada e fioretto... anche se a volte lo scudo non può fare molto.

Guardate a sinistra: la Torre sta litigando ferocemente con l'Alfiere. Povero papa, dovrà soffrire schiacciato dall'energumeno rosso.

nuova di quello che ormai è un classico: Battle Chess in versione Super VGA per CD-ROM. Migliori le animazioni, migliori i suoni e decisamente più dettagliata e bella la grafica. Senza descrivervi quelle che sono le scene alle quali potrete assistere, vi dirò quali sono le peculiarità del "giocatore" elettronico: 10 livelli di gioco più un livello Novizi, la possibilità di giocare contro il computer o contro un amico, la possibilità di giocare via modem (e quindi telefonicamente!) e un modo Tutor utilissimo per imparare le mosse base e le tecniche del gioco degli scacchi. Potrete inoltre salvare le

Ecco la tavola normale a due dimensioni: per chi vuole usare solo il cervello.

TECNICA & C. per PC

Dovrete avere almeno un 386 e una scheda grafica Super VGA. Se avete una scheda sonora Sound Blaster potrete udire anche gli effetti speciale oltre che musichette. Battle Chess gira anche in ambiente Windows 3.1

OPINIONE

Bella la grafica, un po' lente le animazioni e, di conseguenza, sarà meglio installare il gioco su Hard Disk, anche se devo ammettere vi andranno via un bel po' di mega. La musica è ben fatta poiché c'è uno stacchetto diverso per ogni pezzo mosso e, in più, sentirete dal vivo le urla agghiaccianti di chi soccombe e le stafilettate delle armi, nonché il rumore delle lamiere contorte e qualche effetto divertente.
Un bel gioco anche divertente da guardare: un classico che non può mancare.

La Regina ha colpito... quanto isterismo! Saranno 100.000 volt!!!

OPINIONE MAC

Sullo stesso disco del PC c'è anche la versione Mac. Rispetto a quella PC non ci sono gli angioletti che scendono quando si seleziona il menu e mancano completamente le musichette e gli effetti sonori: l'unica cosa che si sente sono i passi dei vari pezzi della scacchiera. Peccato, perché questo toglie molto all'atmosfera del gioco. La grafica si equivale a quella del PC.

Il pezzo rosso strano che vedete al centro della tavola è la Torre che, quando viene mossa, si anima e diventa una specie di King Kong fatto di mattoni.

vostre partite, così non siete costretti a cominciare e finire per forza nello stesso momento, ma potrete riprendere la partita quando vorrete e, in più, potrete anche evitare di vedere le animazioni giocando su una comunissima scacchiera con i pezzi tradizionali visti dall'alto. Se poi siete veramente giocatori esperti, potrete utilizzare anche gli orologi per regolare la partita: ma sappiate che nello stesso vostro tempo il computer riesce a elaborare molti, molti più dati e, quindi, preparatevi a perdere!!!

20155 Milano - Via Mac Mahon 75
Tel. Negozio (02) 39260744 (5 linee r.a.)
Fax 24 ore (02) 33000035 (2 linee r.a.)
TEL. ORDINI (02) 33000036 (5 linee r.a.)

NEWEL srl - Computer & Videogames - SOFTWARE CD -ROM

ADULTS ONLY

101 SEX POSITION 1 99.000
"50 ""posizioni "" descritte e dimostrate. Vietatissimo !!"

101 SEX POSITION 2 99.000
Altre 50 posizioni ampiamente dimostrate.Grafica super

ADULT PALATE VOLUME 1 169.000
100 immag. rubate dalle camere da letto delle BELLISSiME!

ADULT REFER LIBRARY 79.000
Fantasie erotiche per tutti i gusti in questo splendido CD-ROM

AFTER DARK TRILOGY 159.000
90 Minuti per il fim piu sexy (solo per windows)

ALL BEAUTIES 99.000
Oltre 600 MB di immagini e mini films anche SVGA

AMERICAN GIRLS 79.000
Tutte, ma proprio tutte le ragazze di PLAYBOY.

ANIMATED FANTASIES C 119.000
Collection delle migliori animazioni hard core

ANIMATED FANTASIES I 119.000
Vedi sopra (e il secondo volume)

ASIAN LADIES 79.000
Il titolo dice tutto da se'

BANGKOK 109.000
Le piu strabilianti ragazze asiatiche in questo CD superlativo.

BARE ASSET QTIME 199.000
Immag. con modelle in spiaggia,piscina e in studio.Superlativo!

BEST OF VIVID 149.000
Compilation delle migliori ragazze""IN VIVID"in MOVIMENTO!

BUSTIN' OUT 99.000
Il piu' provocante ed eccitante motion hard CD mai visto prima

BUSTY BABES 59.000
Oltre 675 megabytes di immagini, con suoni per S. Blaster

BUSTY BABES VOL. 2 99.000
1000 immag. tratte dalle riviste per adulti americane

CLUB PARADISE INTERACT. 139.000
Avv. digitale interatt. per le tue piu' sfrenate fantasie erotiche

CONDO CUTIES 79.000
Nuovissimo hard movie per Windows

DIGITAL DANCING 109.000
Provocanti pornostar lanciate in danze sfrenate

DIGITAL DREAMS 69.000
Nuovo. 660 Mb di immagini gif ad alta risoluz. Proibitissimo!

DIRTY TALK 1 99.000
38 minuti di full motion con quattro ragazze tutte per te

ECSTASY HOT PICS 89.000
Immagini molto ma molto.... piccanti

EROTIC ENCOUNTERS 69.000
Animazioni e immagini tutto per il vostro piacere

EROTICAFE 199.000
Alta qualità in caricamento veloce. Tante ragazze nude .....

EROTICAFE QUICKTIME 199.000
Stupende ragazze in posizioni a dir poco eccitanti.

FAO VOL 1 59.000
Tantissime animazioni e immagini Hard

FAO VOL 2 59.000
Il naturale seguito del primo

FAO VOL 3 59.000
Il naturale seguito del secondo

GIFFY GOLD 99.000
1000 immagini in VGA e SVGA delle ragazze di San Diego.

GIRL IN VIVID VOL 1 99.000
Segui i personaggi nella loro piacevolissima esplorazione!!

GIRL IN VIVID VOL 2 99.000
Un'altra stupenda raccolta di immagini

GIRLS OF J STEVEN 59.000
Da Penthouse, il meglio.

GIRLS OF MARDI GRASS 79.000
3 eccitanti films hard per un autentico divertimento

HIDDEN OBSESSION 119.000
Un film hard vero e proprio NOVANTA minuti con Janine !!

HIGH VOLUME NUDES 79.000
Animazioni e immagini HARD per Windows

HOUSE OF DREAMS 99.000
Entra con queste splendide pupe nella casa dei ...SOGNI

ISLAND GIRL 59.000
Direttamente dalle spiagge Hawaiane una super raccolta

KAMA SUTRA CD 139.000
La famosa arte Indiana in questo CD Tutte le posizioni !

KING DONG 129.000
Il primo film erotico ideato sul tema di Jurassic Park

LEGEND OF PORN II 89.000
Le migliori pornostar per Windows.

LOCAL GIRLS 49.000
HAWAI. sole, mare, sabbia e soprattutto BELLE RAGAZZE!!

LOVELY LADIES 2 99.000
400 foto di alta qualità da usare con Coreldraw e Pagemaker

MOVING FANTASIES 119.000
Le fantasie erotiche le puoi visualizzare in movimento sul PC

MY PRIVATE COL. VOL. 2 89.000
Le piu' belle donne in questo SUPER CD HARD!

MYSTIQUE OF THE ORIENT 1 79.000
Immagini ed animazioni per queste favolose ragazze orientali

NEW WAVE HOOKERS 119.000
GINGER LYNN dimostra la sua arte in questo caldo film.

NIGHTWATCH 139.000
Lungometr. Hard interatt. con le piu' famose Pornostar

PC PIX VOLUME 3 99.000
Collezione di immagini in alta risoluzione sempre XXX

PHOTO GALLERY CD 169.000
Una marea di immagini hard con ragazze stupende

PHYSICAL THERAPY 49.000
Foto ed animazioni solo per adulti.Oltre 600 Mb

PORKWARE 89.000
640 MB di favolose immagini forti, MOLTO FORTI !

PORKWARE II 99.000
Altri 640 MB di nuove immagini ANCORA PIU' FORTI !

PRIVATE PICTURE 99.000
Imperdibile disco pieno di immagini in S-VGA

RIMFIRE PACIFIC 99.000
Mini films classificati XXX adult only ,solo per windows

SECRETS 189.000
Ashlyn vi svela tutti i suoi segreti piu reconditi

SEX VOL. 1 79.000
Un' infinita serie di immagini da fare arrossire i piu'....

SEYMORE BUTTS 189.000
Segui i personaggi nella loro piacevolissima esplorazione !!

SOUTHERN BEAUTIES 69.000
Stupende girls nelle posizioni piu' erotiche.

STORM II 69.000
Una tempesta di ragazze bellissime , animazione e sonoro !!!

STORM III 69.000
Ancora bellissime ragazze tutte per te !

STRIP POKER 89.000
Eccezionale strip poker con modelle famose ed animazioni

SUPER SMUTWARE 59.000
Animazioni ,slides, grafica e suono insieme , fantastico

TRANZ 59.000
"Centinaia e centinaia di Principesse sul ... ""Pisello"""

VISUAL FANTASIES 69.000
Se non sei forte di cuore non aquistare questo hard-cd

VOLCANO 99.000
Queste immagini le puoi utilizzare anche con Coreldraw

WICKED 149.000
Il primo Photo-CD con le piu' spinte immag. di Teri Weigel

WOMEN OF VENUS 69.000
Oltre 400 foto dalla Venus International Swimsuit Pageant !

GAMES

CD GAME PACK II L. 99.000
Il CD comprende: Chessmaster 2100,Robot Tank,Beyond the Black Hole,Life and Dead, Gin King, Dama' Puzzle Gallery, Bruce Lee Lives, Backgammon,Loop

CD COLLECTION GAME 1 69.000
Il CD comprende : Megafortress, Das Boot, Aces

3D Pool 69.000
Il famosissimo gioco del biliardo.

7th GUEST 149.000
Migliore grafica, migliore sonoro, migliore horror adv. ed enigma game

AEGIS: Guardian of Fleet 199.000
Battaglie tra navi che risultano essere la piu' reale simulazione.

Battle Chess 89.000
Grafica ed animazioni mozzafiato per i migliori scacchi animati

Chessmaster 3000 119.000
"Il ""MUST"" del gioco degli scacchi."

Chessmaster 4000 turbo 129.000
A quanto pare sono riusciti a migliorare il meglio

Cover girl strip poker 89.000
Eccezionale strip poker con modelle famose ed animazioni

Cyberworld 89.000
I Cyborg, parte uomini parte macchine

Day of tentacle 139.000
Il seguito di Maniac Mansion - IL GIORNO DEL TENTACOLO-

Desert Storm 119.000
Il deserto e' uno dei posti dove combattere risulta difficilissimo.

Dinosaur safari 159.000
Vola indietro nel tempo con questa avventura preistorica interattiva.

Don Quixotie 89.000
Un gioco atteso per anni da molti. Un capolavoro.

Dracula Unleashed 169.000
Bellissimo film horror interattivo, atmosfera da brivido da giocare al buio

F117A / F15-II + scenari 119.000
Vola con i Jet piu' veloci dell'esercito a 1000 km/h

Gigagames 69.000
Collection di giochi, trucchi, cheat mode, soluzioni ... E non solo!!

Gunship 59.000
Pilota anche tu il mitico elicottero

Gunship 2000 + scenari 89.000
Versione riveduta del ed aggiornata del famosissimo simulatore con scenari

Hell Cab 179.000
Se vi e'piaciuto 7h Guest, apprezzarete questo taxi per l'inferno

Inca 139.000
Grandiosa avventura virtuale con grafica digitalizzata, fluida e scorrevole

Inca 2 TELEF.
Entusiasmante seguito della piu grande avventura virtuale digitalizzata

Juke box 99.000
Tre avvincenti giochi LINX, JETFIGHTER,FACES

Jutland 149.000
La giudicherete la migliore simulazione strategica navale.

King quest VI 119.000
Si sa' cos'e ed e inutile spendere altre parole. Da non perdere.

Leaderboard collection 89.000
Un gioco del golf da farti rabbrividire.

Loom 99.000
Un classico nel suo genere. E' il padre di MONKEY ISLAND

Mad dog McCree 139.000
L'unico film Western interattivo digitale grafica mai vista

Microprose Soccer 69.000
Storico e grande gioco del calcio siglato MICROPROSE

Microsoft Golf 169.000
La migliore grafica, la migliore fluidita' per il migliore gioco del GOLF

Midwinter 69.000
Guerra strategica simulata in 3D

Napoleonics 89.000
Attesissimo gioco dai risvolti imprevedibili

Oldies but Goodies 49.000
Il titolo parla da se..... I PIU' VECCHI MA I PIU' BELLI....

Protostar 129.000
Grandiosa avventura spaziale interattiva, grafica da urlo ed emozioni sicure

Return to ZORK 129.000
Epica avventura con immagini digitali, fluido ed avvincente.

Rick Dangerous 69.000
Rick e' arrivato anche sul CD-ROM, seguilo in avventure pazzesche

Savage 69.000
Arcade con labirinti, mostri e trabocchetti spaventosi

Secret of the Luftwafe 99.000
Un simulatore con uno sfondo storico. Originale veramente.

Shelock Holmes detective 89.000
90 minuti di film per scoprire il mistero ?

Stellar seven game 89.000
Lo spazio e' infinito come il diverimento con questo CD.

Tornado 129.000
Il piu' venduto simulatore di volo ora anche su CD in italiano

Ultima Underw.& Wing C.2 199.000
Due grandi classici in un solo Compact Disc.

Wath of the demon 69.000
Un 'appassionante avventura medioevale tra mostri e streghe.

Where is Carmen.... 89.000
Ormai presente su tutti i computer l'avventura piu' affascinante....

Wing com. + secret mission 99.000
Che bello volare con nuove missioni per le galassie infinite.

EDUCATIONAL

Arthur teacher troubles 69.000
Programma educazionale per bambinio dai 5 ai 10 anni.Inglese

Barney B. Goes to Space 69.000
Un viaggio nello spazio con lo Shuttle, educativo.

Dictionary for Cildren 119.000
Dizionario per bambini con pronuncia corretta in inglese.

Dinosaur discovery 169.000
Piu di 150 specie di dinosauri e animali preistorici descritti al dettaglio

Dinosaurs Enciclopedia 169.000
La piu completa enciclopedia sul mondo preistorico

Distant suns 289.000
Il miglior planetario esistente, comprende un favoloso libro di litografie

Enciclopedia Groliers 1.0 149.000
Nuova versione completa in 21 volumi, con foto colori, Windows.

Great cities of the world 2 99.000
Berlino,Buenos Aires,Chicago,Gerusalemme,Roma,S.Francisco....

London 119.000
Tutte le informazioni, le immagini della citta piu affascinante

National Geographic M. 99.000
N.Geographics Mammals, Foto, animazioni, Sonoro...

Solar System OUR 99.000
I pianeti, le stelle, le costellazioni e tutti i dati del nostro sistema solare.

Talking schoolhouse 69.000
5 Programmi educativi per Bambini. Inglese

Toolworks ref. library 49.000
Webster's dizionario, definizioni, e molto piu .....

UTILITY

1001 Utilities 49.000
Gia' dal titolo si capisce il contenuto. Per tutti gli usi e gusti.

Adventures in Heaven 49.000
Centinaia di giochi di tutti i tipi, dai puzzle a Tetris, carte e molto di piu'.

All music guide 119.000
Sensazionale! Contiene piu' di 200.000 dischi, 30.000 artisti, biografie ecc.

Architectural CD 139.000
Utility e oggetti per architetti e disegnatori CAD

Buisness Master 89.000
Incredibile un vero uffico, con stampa etichette, pronto all'uso.

Computerworks 89.000
CD interattivo per capire definitivamente il funzionamento del tuo PC

Corel ART SHOW III 119.000
Un imponente raccolta di immagini desk top con libro.

European monarchs 89.000
Tutto quello che vuoi sapere sui re che hanno governato in Europa

Fisheye view 119.000
PHOTO-CD con 210 stupende foto hi-color sui fondali marini piu' belli

GIFS Galore 49.000
Centinaia di immagini per dozzine di categorie

Guinnes books 79.000
Il Guinnes dei primati su CD.Oltre 6.000 records.Pictures+sound

Kodak photo cd 59.000
Trasforma il tuo CD ROM in un lettore di Photo CD

Lighting CD 199.000
Aumenta le prestazioni del vostro CD-ROM del 1000%

Megamedia 59.000
Centinaia e centinaia di immagini varie per le vostre presentazioni.

Mother earth II 79.000
Immagini straordinarie di tramonti e della natura in SVGA

MS Cinemania 169.000
La piu' completa enciclopedia del CINEMA con grafica, animazioni e sonoro

Multimedia 79.000
files tra immagini, animazioni ed effetti sonori per Pc/Amiga ecc.

North American Indians 119.000
La storia degli indiani americani con autentiche foto d'epoca.

Phoenix Shareware 3.0 49.000
Centinaia delle piu' recenti utilities disponibili.

Publisher Paradise 89.000
Immagini, clips, fonts, PCX, TIF, 5000 CDR files e molto di piu'

Shareware avalance Pubblico dominio categorie varie. 119.000

Shareware Explorer 4 159.000
4 cd set di raccolta shareware DOS/WINDOWS dal 1991 ad oggi.

Shareware extravaganza 119.000
4 cd per una completa raccolta di shareware

Shareware heaven Utility varie per vari utilizzi. 49.000

Shareware II THE MAXX 49.000
Nuovissime utilities shareware per il vostro computer datate 1993

Shareware overload 39.000
Economica e completissima raccolta di utilities anche per Windows

Shareware studio II 69.000
Numerosissimi programmi per tutti gli usi. Il piu' richiesto !

Shareware studio III 69.000
Terza parte della famosa collezione shareware.

So much shareware 2 - Tanto shareware mai visto 119.000

Software Vault Gold 59.000
Centinaia di files, programmi e utility per DOS/WINDOWS. Aggiornatissimo!!

Sound Sensations 49.000
Generosa raccolta di file musicali, midi, campioni e utility.

Texture Heaven 169.000
Grandiosa raccolta di immagini 24 BIT. Eccezionale per sfondi ecc.

Top 2000 Shareware - Le assolute novita' shareawre. 79.000

Wild places 69.000
Centinaia di foto SVGA dei piu' affascinanti luoghi e paesaggi della terra.

Win CD 119.000
Trasforma il tuo CD-ROM in un lettore professionale di CD audio

Win Platinum shareware - Shareware per Windows 59.000

Windoware 39.000
Economica e completa raccolta Shareware Windows dedicata.

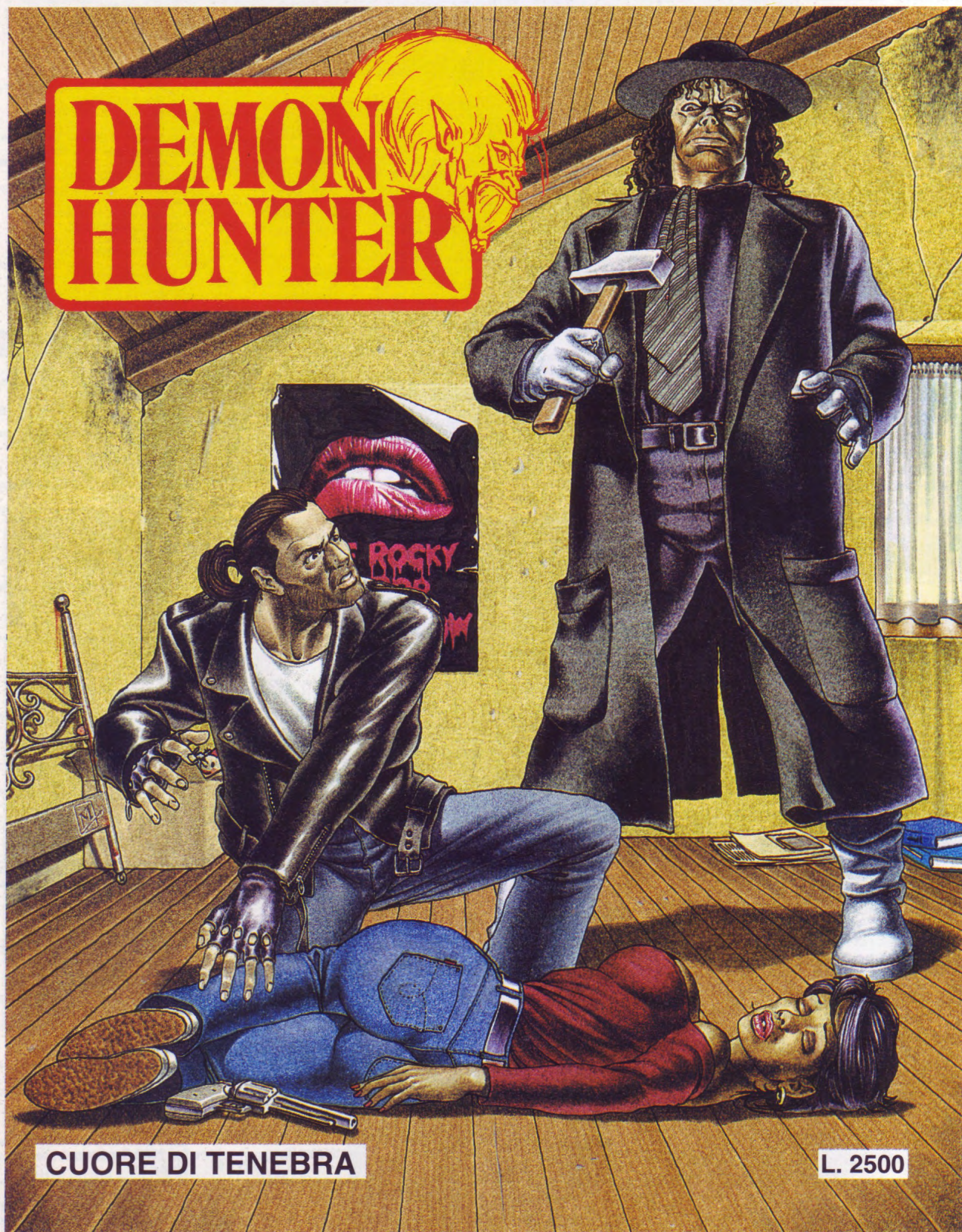
Windows shareware Gold 79.000
Aggiornata e recente raccolta shareware per Windows. BEST UTILITIES !

Works for Windows 129.000
Il famoso Word Processor per Windows ora su CD

World Atlas for Windows - Atlante per PC 89.000

World facbook - 250 citta' con mappe e immagini. 99.000

World view 79.000
Centinaia di immagini dallo spazio e dalla luna con sonoro

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE. PREZZI IVA COMPRESA. SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI.

Come poteva mancare l'ultimo capolavoro firmato Walt Disney? La digitalizzazione delle immagini è molto curata, e con il comando copy le potrete stampare!

CINEMANIA '94

Per un grande film come Amadeus potrete vedere anche un'intera scena in animazione.

Per gli appassionati di cinema ecco la guida elettronica più completa disponibile oggi: una banca dati di oltre 19.000 film corredata da foto, voci, spezzoni e canzoni. Ma c'è ancora di più... molto di più!

● Cinemania '94 è un programma concepito molto bene, in tutti i sensi. Vincitore di uno dei premi destinati al miglior software prodotto nel 1993, questa nuova versione contiene rispetto alla precedente Cinemania molte novità. Tutte le

Ecco una scena dal film Cliffhanger. Di questo film potrete sapere trama, recensione, interpreti e tutti i nomi più importanti di chi ha partecipato alla sua realizzazione.

informazioni sui film (compresa la durata, le restrizioni, la presenza su videocassetta o videodisco e gli eventuali Oscar vinti) sono tratte da due guide: la Maltin e la Video guide '94. Oltre a queste si sono aggiunte 1300 recensioni tratte dalla guida di Roger Ebert e 2500 da quella di Pauline Kael.
Nel programma troverete anche 20 scene video tratte dai film più famosi della storia del cinema, 100 colonne sonore, 150 dialoghi tratti dalle versioni originali e 900 foto tratte da altrettanti film, 4000 biografie e 2000 ritratti di personaggi del mondo del cinema. Insomma, Cinemania '94 è davvero una banca dati ricca, da tutti i punti di vista. Potrete cercare i film digitandone il titolo (o parte di esso), oppure potete selezionare la nazionalità, o il genere, o l'anno, o il regista o quello che vi passa per la testa: Cinemania '94 infatti vi permette di effettuare una vera e propria selezione inserendo in un'apposita tabella solo le

Altra immagine di un film che ha fatto epoca e scalpore: Alien.

Ecco un'altra scena filmata, questa volta tratta da uno dei film più interessanti della storia del cinema: 2001 Odissea Nello Spazio. Di questo film potrete anche ascoltare la mitica colonna sonora.

voci che vi interessano: per esempio potete decidere di leggere le recensioni e le trame dei soli film italiani comici girati fra il 1950 e il 1965 che abbiano come interpreti Alberto Sordi, e così vi apparirà una lista di sei film, fra i quali La Grande Guerra di Mario Monicelli con Vittorio Gassman, Silvana Mangano e, appunto Alberto Sordi.
In ogni trama di film poi e in ogni sche-

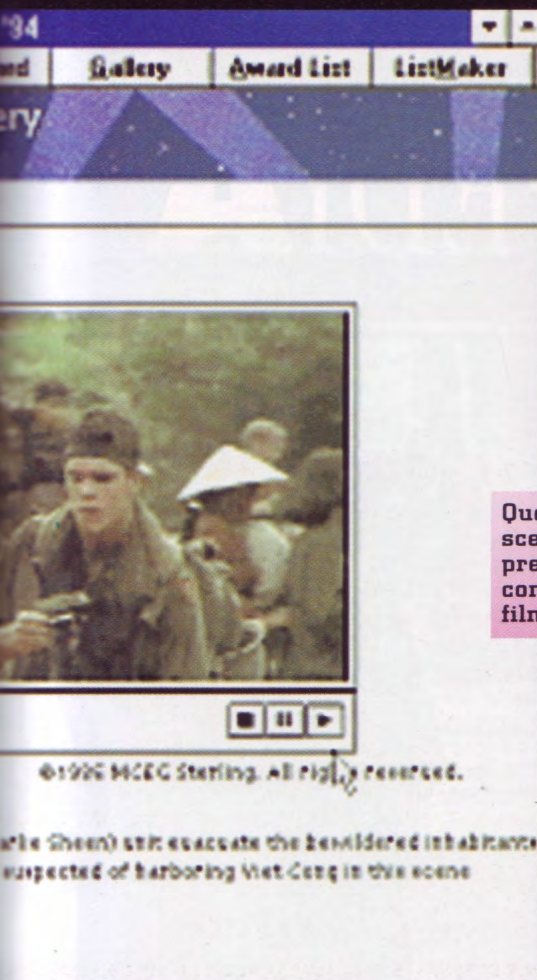
Ecco la foto di Woody Allen: di lui potrete sapere tutto, vita, miracoli e film interpretati e diretti.

da alcuni nomi, termini o titoli sono rappresentati in un colore diverso rispetto al nero: in questo caso vi basterà cliccare col mouse sopra uno di questi nomi per vederne subito un collegamento. Faccio un esempio: se sto guardando la scheda del film La Grande Guerra, noterò alcuni nomi scritti in verde, come per esempio Silvana Mangano. Cliccando su quel nome andrò subito a leggere la biografia e la filmografia di quest'attrice, ne vedrò la foto e da qui potrò andare direttamente a vedere le notizie su altri film che lei ha fatto, in un concatenamento continuo che questo programma rende davvero semplicissimo.
Oltre a questo Cinemania '94 contiene anche una lista dettagliata di tutti gli Oscar assegnati, delle Nomination e una vera e propria enciclopedia del cinema contenente tutte le spiegazioni delle varie tecniche utilizzate e tutti i significati del gergo cinematografico.
Onestamente ci sarebbe davvero molto da dire perché il programma è ricco sotto ogni punto di vista: bellissime le digitalizzazioni delle immagini, molto chiari i dialoghi, belle le colonne sonore e i filmati video, curatissimi e dettagliati gli aiuti in linea e molto accattivante il demo che vi illustra al meglio come utilizzare il programma. Se vi piace il cinema e conoscete l'inglese non fatevelo sfuggire: è un aiuto davvero prezioso.

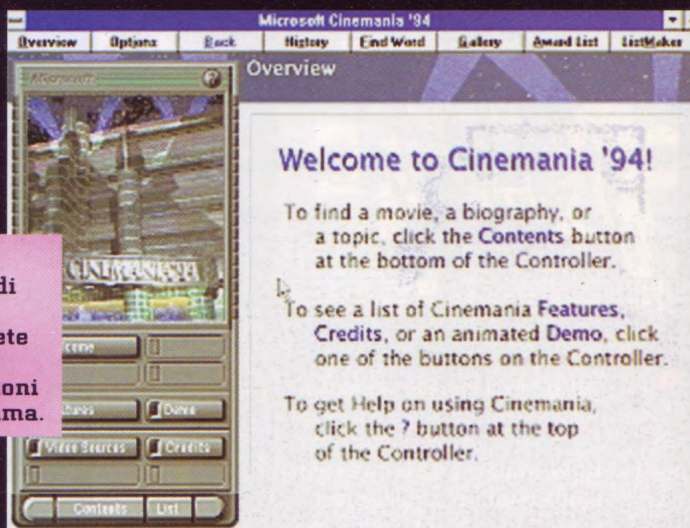
TECNICA & C.

Cinemania vuole un processore almeno 386 SX, 2Mb di Ram e 4Mb liberi su disco. La scheda video deve essere VGA, meglio se a 256 colori in Windows (almeno 3.1). Se avete anche la scheda sonora potrete ascoltare dialoghi e musica.

OPINIONE

Che dire di Cinemania '94 oltre a quello che è già trapelato dalla recensione? Io sono pienamente soddisfatto del programma da tutti i punti di vista. L'ipertesto è straordinariamente ricco e muoversi all'interno del programma è straordinariamente semplice. Mi spiace solo che sia in inglese (ma nelle pagine seguenti troverete anche qualcosa di molto vicino a Cinemania e in italiano!), ma una conoscenza della lingua anche scolastica è sufficiente per capire quel che dovete capire. E' un ottimo programma per gli appassionati del genere ma anche per i semplici curiosi, e anche una bella guida per scegliere meglio i film che ci propone la televisione. Buon divertimento!

Questa è una scena animata presa (sonoro compreso) dal film Platoon.

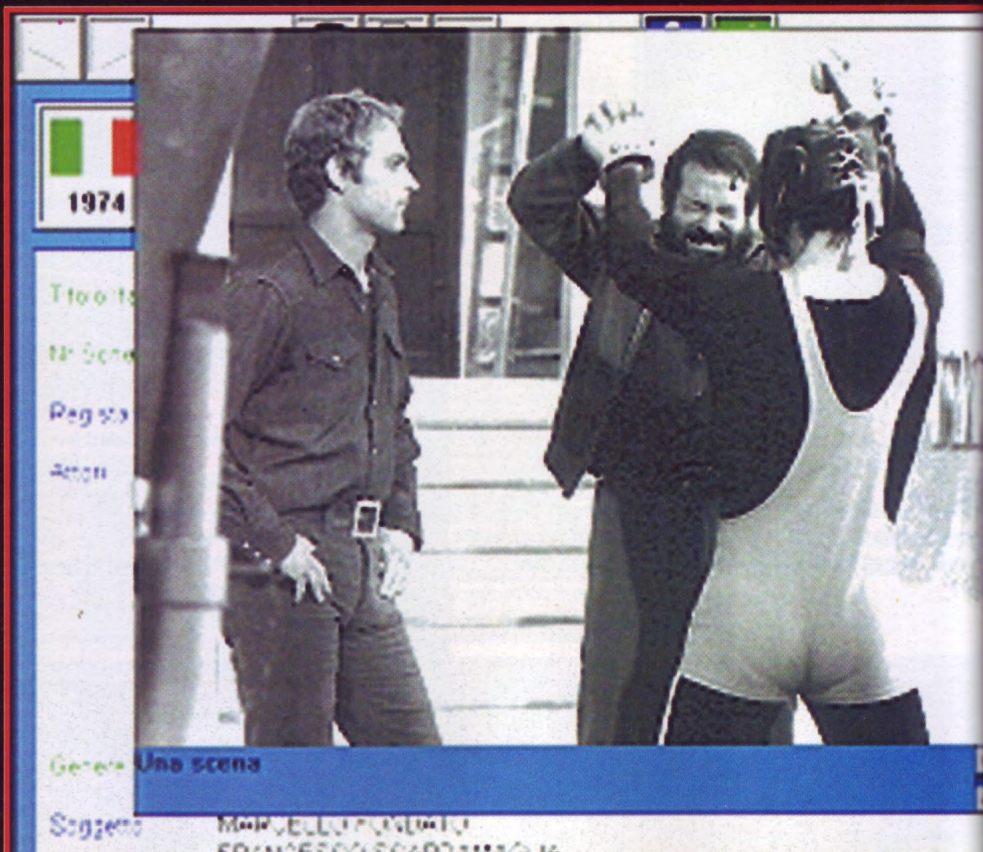
Questa è la schermata di benvenuto: da qui potrete accedere a tutte le sezioni del programma.

Stefano Gallarini

Gli appassionati di cinema in Italia non mancano, se non per vero interesse almeno per curiosità. Se rientrate in questa categoria non può mancare nella vostra biblioteca di software questa Cinenciclopedia che contiene tutto l'archivio cinematografico dell'Ente Dello Spettacolo di Roma e che si rivelerà un aiuto prezioso per soddisfare ogni vostra piccola, grande curiosità.

Un momento della monografia dedicata a Federico Fellini.

CINENCICLOPEDIA

Questa è la scheramata introduttiva: da qui potrete accedere a tutte le sezioni del programma.

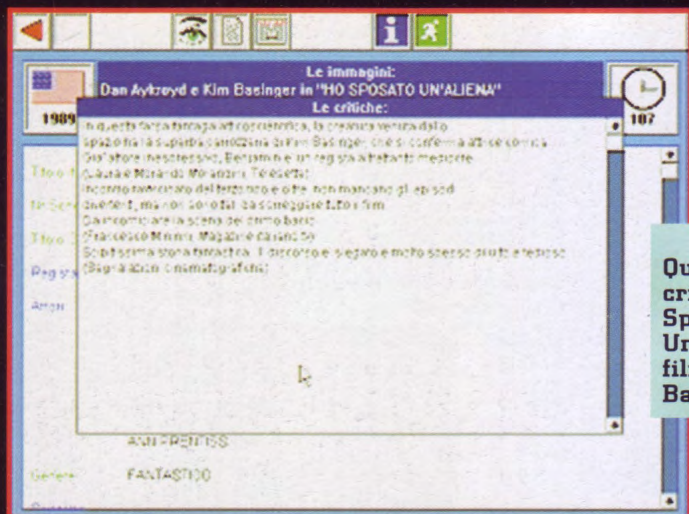
Personalmente mi piace il cinema. Molto. Mio padre ormai in pensione trascorre i suoi pomeriggi nei cinema milanesi e sa tutto, o quasi: è un'enciclopedia vivente, e ricorda attori, registi, più o meno l'anno di produzione e mille altre

Una scena tratta da Alien 3. Qui la protagonista: Sigourney Weaver.

cose ancora. Io ho condotto su Italia 1 "Mitico!", una trasmissione pomeridiana centrata tutta sul cinema, come a dire: "di padre in figlio...", ma è certo che se avessimo avuto prima di oggi questo bel cd-rom prodotto dalla Editel avremmo davvero esultato e discusso un po' meno quando si trattava di ricordare trame e protagonisti (se non addirittura titoli) dei film sui quali nascevano questioni. Rispetto a Cinemania '94, Cinenciclopedia è un parente un po' più povero: attenzione, non dal punto di vista dei contenuti ma piuttosto dal punto di vista estetico e di semplicità d'uso. Cinemania è strutturato in modo veramente superbo, come forse avrete letto nelle pagine precedenti, mentre Cinenciclopedia si propone di essere una vera e propria banca dati elettronica, né più, né meno. Rispetto ai contenuti, Cinenciclopedia supera di gran lunga Cinemania '94: 30.000 film raccolti contro i 19.000 del prodotto Microsoft. Un bel record! 3.200 fotografie (contro le 2000), 4000 trame e 3.000 critiche. La pecca sta nelle biografie degli artisti e dei registi, perché in questo prodotto non esistono proprio! E' probabilmente una scelta: Cinenciclopedia vuole essere un prodotto dedicato esclusivamente ai film, forse faranno invece un prodotto dedicato alle biografie.

Come si consulta Cinemania? Beh, la cosa è semplicissima, potrete fare le vostre ricerche per titolo di film (o parte di esso) o per una sola parola del film: per esempio per cercare ULTIMO TANGO A PARIGI potrete digitare solo TANGO, oppure per titolo di film in lingua originale. O ancora potrete cercare attori, registi, sceneggiatori, o qualunque ruolo importante si abbia in un film. Ovviamente potrete fare delle ricerche combinate, cioè potrete cercare il nome di un costumista legato a un regista e a un attore specifico, oppure potrete anche cercare tramite operatori logici. Cosa significa? Significa che, per esempio potreste cercare tutti i film di Mario Monicelli che NON (operatore logico) abbiano le musiche di Nino Rota, o ancora, potreste cercare tutti i film interpretati da Vittorio Gassman E (operatore logico) Alberto Sordi. Insomma, avrete capito che i metodi di ricerca sono infiniti e capillari. E se non ricordate il nome di una determinata voce, perché l'avete lì, proprio sulla punta della lingua? Niente paura; su ogni riga di inserimento delle voci c'è un bottone sul quale potrete cliccare col mouse. Se lo fate, vi apparirà l'elenco in ordine alfabetico delle voci inseribili in quella determinata riga, e la

Abbiamo trovato tutte le informazioni sul film Ho Sposato Un'Aliena. Adesso potremo leggerne le critiche e la recensione, nonché vederne una foto.

Ecco una foto tratta dal film Ho Sposato Un'aliena. Di questo film potrete leggere critica, storia e vederne il cast completo.

Ecco una scena tratta da Altrimenti Ci Arrabbiamo.

Queste sono le critiche di Ho Sposato Un'Aliena, il film con Kim Basinger.

memoria così sarà subito aiutata! Trovato il film di cui volete conoscere tutto vi basterà cliccare due volte sopra il titolo (o cliccare su di un "bottone" rotondo) per conoscere la data di produzione, la durata, la lista completa degli interpreti (e dei personaggi che hanno interpretato) e dei collaboratori e, se ci sono, potrete leggere la critica, la recensione o vederne delle immagini.
Oltre a questo Cinenciclopedia contiene delle appendici tramite le quali potrete conoscere tutti i premi Oscar, di Venezia e di Cannes assegnati, l'elenco delle Associazioni Professionali del cinema italiano e internazionale, l'elenco delle riviste cinematografiche più importanti in tutto il mondo e una bibliografia vastissima curata da Sergio Trasatti. E ancora potrete vedere, e ascoltare, due brevi presentazioni dedicate una a Fellini e l'altra a Morricone: sono immagini statiche che raccontano le opere dei due artisti accompagnate da due colonne sonore scritte per quest'occasione da Ennio Morricone.
Insomma, Cinenciclopedia è un ottimo prodotto che vi aiuterà nella ricerca e nella conoscenza di 30.000 film, per poter sapere di più sui film proposti in TV e, perché no, organizzare un gioco a quiz a casa con gli amici: l'esperto in questo caso non sbaglia di certo!

TECNICA & C.

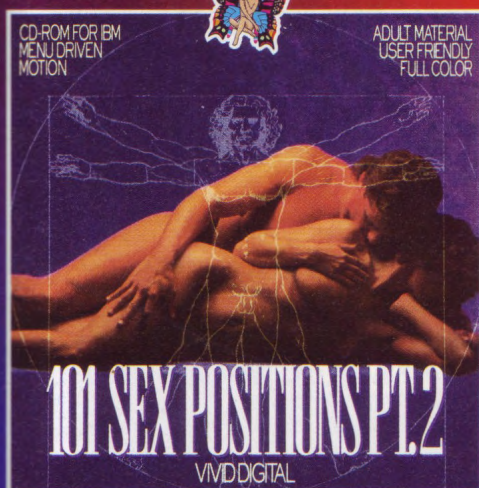
Niente di particolare per questo programma che gira solo sotto Windows 3.1 o superiori: una scheda VGA (meglio se Super VGA), un lettore cd-rom e, facoltativa, una scheda audio. Più facile di così!

OPINIONE

A una prima occhiata, veloce e superficiale, Cinenciclopedia pare un prodotto scarno, se paragonato a Cinemania '94 prodotto dalla Microsoft. Bisogna superare questo piccolo ostacolo per scoprire che invece questo è un prodotto molto interessante, ricco e soprattutto contenente tutti i film italiani prodotti dall'avvento del sonoro fino all'inizio del 1993 (a quando un aggiornamento?). Ovviamente ci sono anche i film stranieri, ma spesso a noi piace curiosare su produzioni di casa nostra magari non troppo famose che il prodotto Microsoft certamente non menziona neppure. Un applauso quindi a questo sforzo della Editel che, se in un primo momento sembra mancare dei "collegamenti elettronici" che ci permettono di spostarci da un film a un attore, da un regista a uno sceneggiatore grazie a un semplice clic del mouse, ci farà scoprire invece di esserne dotato e in un modo molto diverso da quello di Cinemania '94. Voi avete selezionato un film, per esempio DRAMMA DELLA GELOSIA, ne state leggendo il cast intero e vi interessa andare, per esempio, a un elenco di film interpretati da Monica Vitti. Cliccate sul suo nome e subito vi apparirà la schermata delle ricerche alla quale potrete aggiungere, se desiderate, altri parametri di ricerca. Comodo, no? In definitiva promuovo a pieni voti questo prodotto, uno dei tanti buoni prodotti italiani che stanno facendo capolino in questo momento.

Una scena di Alien Nation. DI questo film potrete sapere il cast, la recensione e la trama.

GIOCHI AMOROSI IN CD ROM

A. POLI

101 Sex Position, PRIMA PARTE: ti spiega e ti fa vedere 50 posizioni dell'amore. Una splendida collezione di immagini e di suoni.

101 Sex Position, SECONDA PARTE: completa con le altre 51 posizioni la tua collezione. La qualità delle immagini e del sonoro è la stessa che hai apprezzato nella prima parte.

NOVITA'

TUTTI A LIT.

99.900

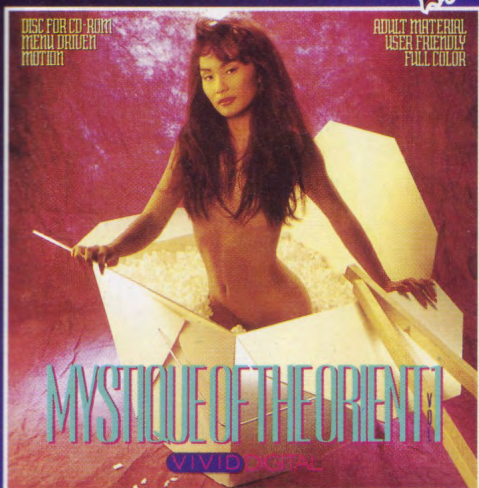
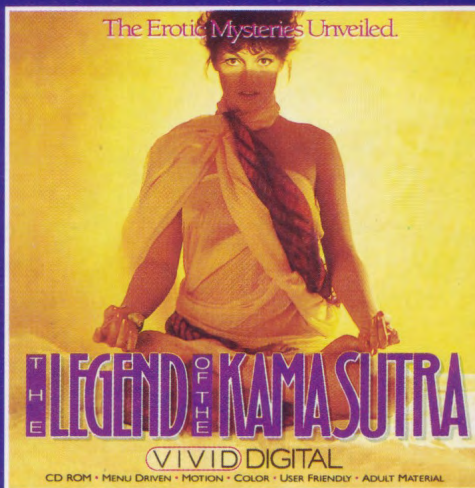
IVA INCLUSA

Girls of Vivid, PRIMA PARTE: più di 500 fotografie delle più belle ragazze di Vivid. Sfrutta tutte le possibilità del tuo computer e del tuo CD Rom, che ti permettono di giocare a tuo piacimento.

Girls of Vivid, SECONDA PARTE: puoi davvero crederci ! Altre 500 fotografie delle tue preferite. Sfrutta le possibilità delle "lenti d'ingrandimento Vivid".

Best of Vivid: puoi vedere ed ascoltare le tue ragazze preferite da sole, in due, tutte insieme, in un'infinita e meravigliosa varietà di giochi amorosi.

- PER IBM E COMPATIBILI
- facilità d'uso
- fedeltà delle immagini e dei colori
- filmati e suoni "vivi"

Racquel Released: ultimissima novità! Racquel, la protagonista, si "lascia andare" come l'hai sempre desiderata.

Mistique of the Orient 1: in oriente l'amore non è soltanto un piacere, è davvero un'arte. Imparala da queste immagini!

The Legend of the Kama Sutra: l'arte indiana "dell'amore", illustrata con immagini e suoni.

Bustin Out: la bellezza delle protagoniste "esplode" da un candido velo, come in queste immagini.

SE NE CONSIGLIA LA VISIONE AI MAGGIORI DI ANNI 18

Dettagli missioni su schermo e manuale in italiano

Non é una semplice simulazione:

quando giochi a TFX la prima cosa che ti colpisce é la minuziosa accuratezza del paesaggio, per non parlare dell'incredibile realismo e della velocità di gioco.

La vista rotazionale a 360° della cabina, la possibilità di personalizzare l'apparecchio e di fare rifornimento in volo sono solo alcune delle innumerevoli caratteristiche che lo rendono superiore.

Al comando delle forze d'intervento aeree dell'ONU hai il compito di assicurare la pace in alcuni fra gli scenari politici a maggior rischio.

Avrai a tua disposizione uno fra i tre aerei piu' costosi esistenti:

Eurofighter 2000

F-22

F-117 Stealth Figther

IBM PC & Compatibile - 386 25 Mhz o superiori
2 Mega Ram - VGA - Disco Rigido - DOS 5.0 o superiori
Supporta schede sonore Adlib, Soundblaster e Roland LAPC1.

PC CDROM

Digital Image Design

Digital Image Design

MAD DOG MC. CREE

Siamo in banca. Attenti a non sparare agli innocenti poiché i cattivoni si sono presi degli ostaggi. Se infatti ucciderete un innocente perderete una delle tre vite a vostra disposizione.

Niente male questa sparatoria: due tizi vi stavano aspettando davanti al fienile, ma voi siete stati più furbi e li avete seccati. C'è un solo problema: un cecchino si è appostato dietro la finestra a sinistra, e dovrete beccarlo prima che lo faccia lui!

OPINIONE

La storia del gioco la trovate a pagina 23. La versione 3DO è superiore alla versione PC per varie ragioni: innanzitutto l'area di gioco comprende tutto il video, come potete vedere dalle foto, la definizione è decisamente migliore e anche il suono è nettamente superiore. Per il resto le cose non cambiano anche se l'unica vera pecca sta nella giocabilità: con il joypad è difficilissimo centrare in pieno gli avversari.

Interplay

BATTLE CHESS

Le due regine si combattono, ma è certo meglio vederle sculettanti e provocanti piuttosto che... scheletriche!

Ecco la tavola di gioco: se avete visto le foto relative alla versione PC Super VGA non noterete alcuna differenza. Infatti mi pare proprio che non ce ne siano!

OPINIONE

Per le caratteristiche del gioco leggete a pagina 56. Per quanto riguarda la versione 3DO non ci sono differenze sostanziali rispetto alla versione PC in grafica Super VGA: il sonoro è certamente migliore e anche alcune delle animazioni paiono più spettacolari: sarà perché siamo abbagliati da questa nuova macchina multimediale!

Per il resto sappiate che si tratta comunque di una partita a scacchi già vista e stravista su Amiga e su PC con grafica EGA e poi VGA, e quindi dal punto di vista innovativo certo non è cambiato molto. Se vi piacciono gli scacchi questi sono molto divertenti, ma visto che il 3DO sa fare parecchio, quelli della Interplay avrebbero potuto inventare qualcosa di nuovo, non vi pare?

Editel

Stefano Gallarini

IL DIZIONARIO DELLA LINGUA ITALIANA DEVOTO-OLI

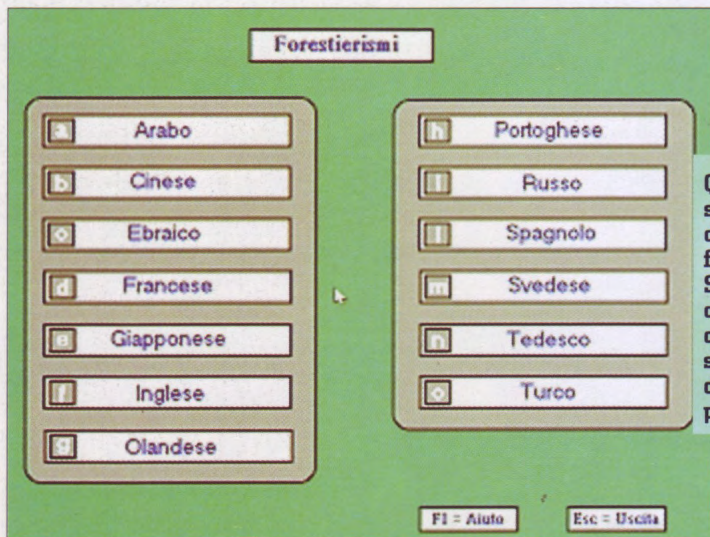
Il Dizionario di Giacomo Devoto e Gian Carlo Oli è sempre stato sui banchi di scuola fin dai tempi dei tempi, e ancora oggi vive incontrastato, fiancheggiato solo dallo Zingarelli e dal Gabrielli. Oggi esiste la versione cd-rom di questo librone di 1.000 pagine, una trasposizione che fa molto piacere per varie ragioni. Vediamole. Innanzitutto trattandosi di un dizionario elettronico potrete cercare ogni voce digitandone la parola intera o parte di essa. Potrete cioè cercare la parola CLAUSTROFOBIA digitando solo CLAU o solo FOBIA, o ancora potrete cercare tramite operatori logici: cioè potreste cercare una parola includendone o escludendone un'altra (operatori AND e NOT), oppure cercandone una vicina a un'altra entro le 5 parole (operatore logico NEAR).

Una volta travata la parola potrete leggerne il significato e, se avete una scheda sonora, ascoltare anche l'esatta pronuncia: non male, vero?

All'interno di molti lemmi troverete poi dei "link", ovvero dei collegamenti a foto, tabelle, legende e rimandi ad altri lemmi che hanno a che fare con quello

Da questa schermata iniziale potrete accedere a tutte le sezioni del dizionario elettronico: un sistema veramente completo e utile a chi fa spesso uso di questo strumento.

Abbiamo cercato la parola Grattacielo, e questa è la foto che abbiamo trovato unita alla definizione.

Peccato che a scuola non si possa portare il computer con il cd-rom, perché questo dizionario è veramente comodo... fin troppo! Io propongo che in aula ci sia sulla cattedra un bel PC per la consultazione rapida da parte di ogni alunno. Sarebbe una bella rivoluzione, ma ne varrebbe la pena!

Questa è la schermata dedicata ai forestierismi. Se siete dei curiosi nati, questa sezione del dizionario fa per voi.

cercato. Insomma, un dizionario davvero completo che però ha altre peculiarità ancora più interessanti e forse più curiose. Digitando per esempio GALLO:ETIM troverete tutte le parole che hanno come etimologia la parola gallo! Davvero incredibile. E non solo, digitando un verbo seguito dai due punti e dalla parola :GRAM, troverete tutta la grammatica relativa al verbo in questione. Insomma un modo di ricerca davvero completo e ben strutturato.
Oltre a questo il dizionario elettronico divide anche i lemmi per glossari specifici, così potrete visualizzare solo le parole utilizzate dal gergo sportivo, o da quello dello spettacolo, o da quello anatomico, medico, aeronautico, tipografico... insomma, una grande varietà di campi. Una curiosità sta nella possibilità di cercare i termini derivanti da altre lingue (francese, inglese, tedesco, olandese, arabo, cinese, ecc.) e di trovare i gerghi dei giovani, quello della malavita e quelli più volgari e triviali!
In definitiva questo è un dizionario molto completo sotto quasi tutti i punti di vista: l'unica pecca sta nell'interfaccia di gestione delle ricerche che non è semplicissima da intuire (probabilmente perché non lavora sotto Windows ma solo sotto DOS), anche se si può utilizzare il mouse, e nella galleria di immagini che per la verità non sono ben digitalizzate e appaiono spesso confuse, ma noi abbiamo acquistato un dizionario, non un libro illustrato, vero?

TECNICA & C.

Niente di speciale per far funzionare questo dizionario bastano il Dos, il cd-rom e una scheda grafica. Opzionali sono il mouse e la scheda sonora. Tutto qua.

cerca: rivista

rivista

sostantivo femminile

Ulteriore, sommario controllo o revisione: dare una r. al manoscritto.

Nell'uso militare, ispezione da parte di un superiore per controllare l'ordine dei singoli elementi o reparti, spec. per quanto riguarda il vestiario e l'armamento: fare la r. delle truppe: nella marina militare, il controllo settimanale dell'assetto dell'equipaggio • Anche, la rassegna, da parte di un'autorità, di truppe ferme in servizio d'onore, o di truppe che sfilano in occasioni solenni: il Presidente ha passato in r. alcuni reparti di fanteria.

Come sin. di rassegna, esame metodico a scopo valutativo: passare in r. le diverse probabilità
• Pubblicazione periodica relativa a un campo più o meno determinato e specializzato di interessi: r. di moda, di attualità: r. storica,

1=Aiuto ^PgDn Stampa Memor F9=Links F4=Preced.

Cercando la parola "Rivista", questo è il risultato che si ottiene. A quanto pare ci sono molte cose da dire su questo lemma!

Il Dizionario della Lingua

Ricerca | raDice | Nuova ricerca

Lemma: rivista

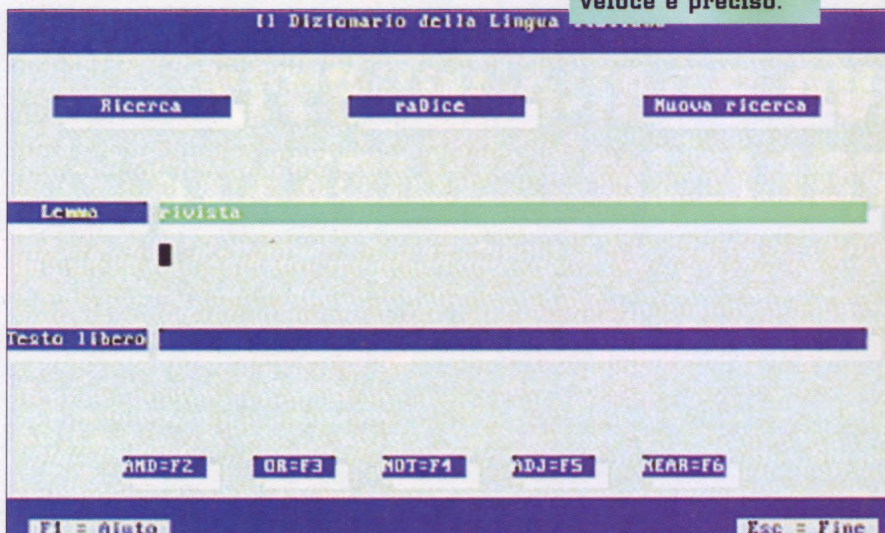
Testo libero

AND=F2 OR=F3 NOT=F4 ADJ=F5 NEAR=F6

F1 = Aiuto | Esc = Fine

Questa è la schermata che vi permette di trovare qualunque parola in modo piuttosto e semplice e senz'altro molto veloce e preciso.

OPINIONE

Gran bella pensata un dizionario elettronico, se non altro perché è davvero di immediata consultazione e molto, molto completo: significato delle parole, etimologia, grammatica, immagini e pronuncia. Mi spiace solo che non funzioni sotto Windows e che se aprite una finestra DOS da Windows il programma non gira comunque (io ho 8 Mega di RAM!). Mi auguro che facciano presto una versione Windows, e vi spiego subito il motivo: la maggior parte degli utenti che scrivono su PC utilizzano un Word Processor di Windows: Word, Word Perfect, Write, ecc., e quindi sarebbe comodissimo poter sfogliare il dizionario senza obbligatoriamente salvare il documento, chiudere il programma, uscire da Windows, e caricare il dizionario. Siete d'accordo? Bene, allora scrivete alla Editel e proponetelo... chissà che 1.000 voci non siano meglio di una!

164 PAGINE DI MANIA

ANNO 4
NUMERO 27
FEBBRAIO 1994
LIRE 5.000

27

IN ARRIVO BUBBA 'N' STIX, IL PLATFORM INTELLIGENTE

NBA JAM: IL MIGLIOR BASKET SU CONSOLE

IL JACKPOT DA LAS VEGAS

SEMPRE PIU' FUORI CON TOEJAM & EARL 2

ANCORA PICCHIADURO

XENIA EDIZIONI

Coktel Vision

Luca Reynaud

IncA

Come fecero duecento conquistadores male equipaggiati con un esiguo numero di cavalli e di moschetti a soggiogare un'intera armata di più di dieci mila soldati bene addestrati? A loro volta, con quali mezzi gli Inca poterono costruire giganteschi templi con pietre del peso di oltre trecento tonnellate senza utilizzare cemento, ottenendo risultati così perfetti da rendere impossibile l'introduzione di una sottile lama di coltello tra le fenditure? Queste e altre ancora sono le domande alle quali questo nuovo titolo per CD-I tenterà di rispondere...

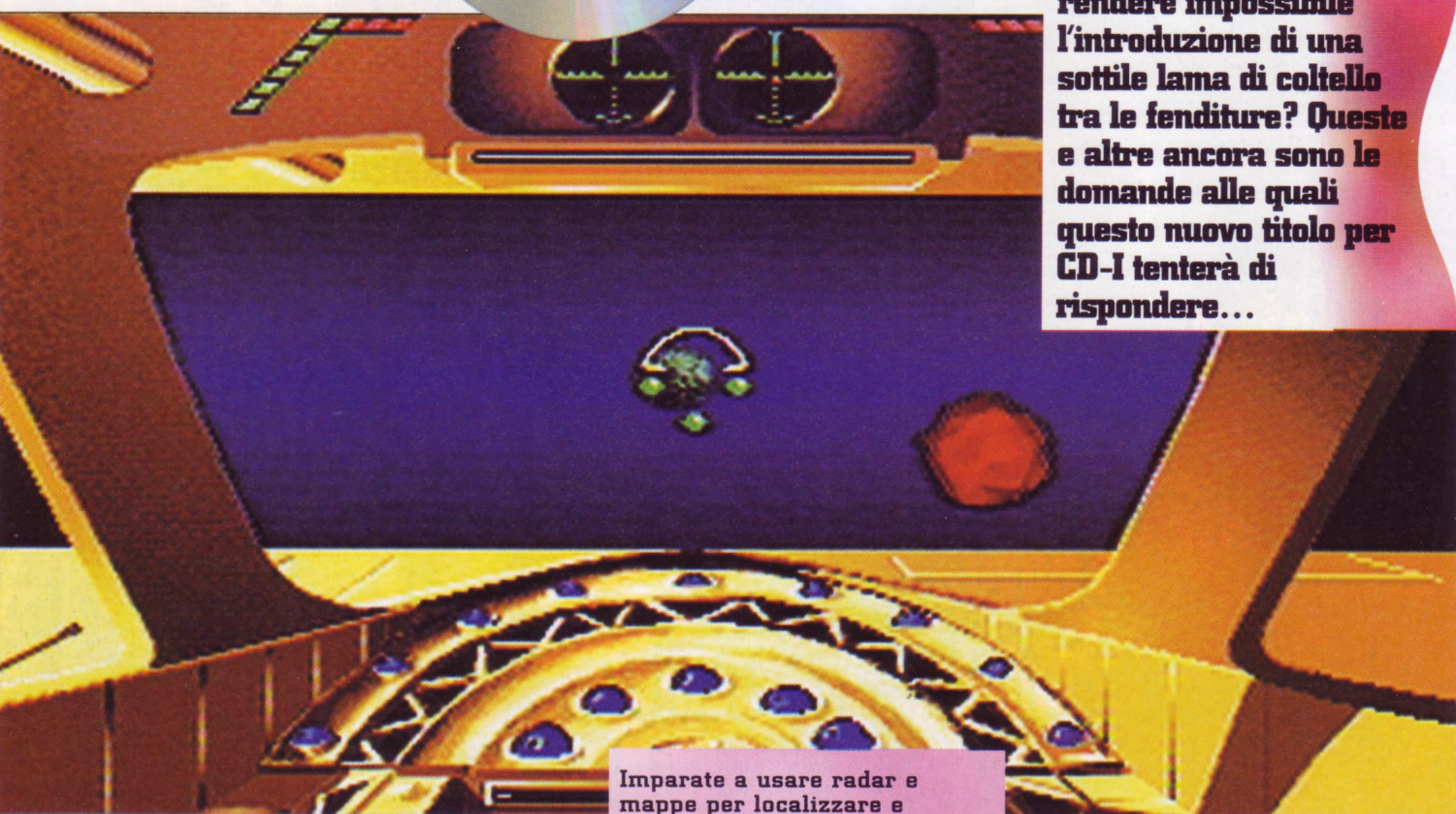
GIUDIZIO

SONORO

GRAFICA

INNOVAZIONE

QUALITA'/PREZZO

GLOBALE

Imparate a usare radar e mappe per localizzare e annientare meglio il nemico.

Esplorate attentamente i luoghi e governate la navicella nel migliore dei modi: solo così potrete sconfiggere il nemico.

Facciamo un piccolo (si fa per dire) balzo all'indietro, fino al 1525, per incontrare l'Inca Huayna Capac. Egli ha previsto l'arrivo futuro dei conquistadores ed è ormai al termine della sua vita, ma è sereno perché sa di aver messo al sicuro i poteri degli Inca dalle mani degli invasori, in una strana dimensione parallela nota come tempo-spazio.
Dopo oltre cinque secoli dalla scomparsa del suo valoroso popolo, la sua anima, il Camac, è ritornata per svegliare il corpo di El Dorado gelosamente conservato in un monolito in viaggio nel tempo: controllando i movimenti di questo gio-

La vostra navicella, il Tumi, è pronta a varcare i cieli. State attenti a non farvi annientare.

vane principe dovrete viaggiare in una dimensione completamente nuova nel tentativo di recuperare i tre poteri con cui vi sarà possibile riportare l'impero all'antico splendore. Purtroppo non siete gli unici interessati alla ricerca di questi potenti segreti, i vostri nemici di sempre sono infatti al corrente dell'attuale situazione, perciò lungo la vostra strada dovrete combattere e prevedere le mosse degli avversari per riuscire a portare a termine l'ardua missione vittoriosamente.

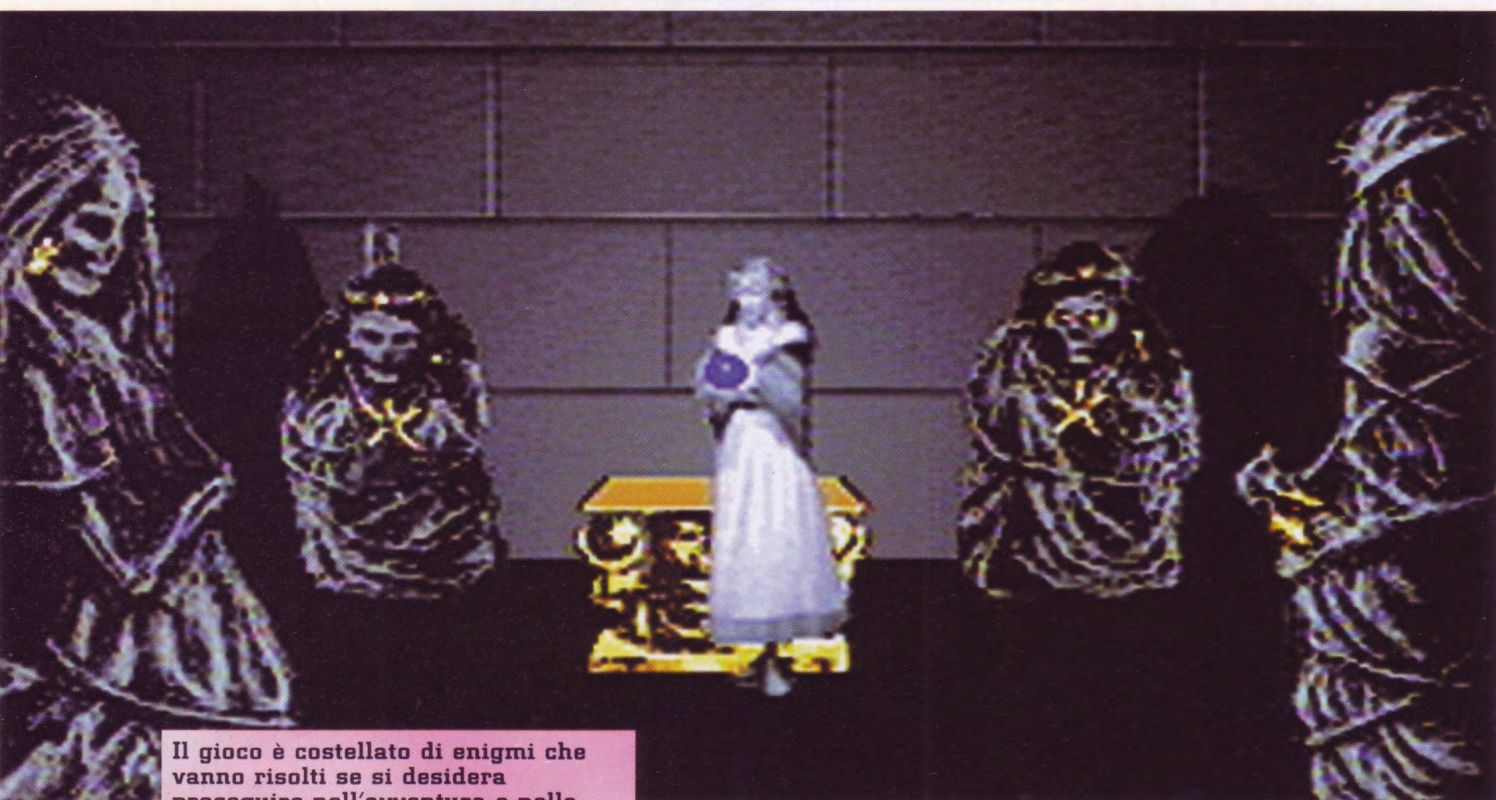
Il gioco si apre con una introduzione molto ben curata in cui verrete introdotti alla trama direttamente dalla viva voce dello spirito di Huayna Capac; da qui potrete accedere al pannello delle opzioni, consultare un utile glossario dei principali termini Inca, sentire un po' di buona musica (alcuni pezzi sono veramente affascinanti) e chiedere consigli e informazioni sulle varie fasi del gioco stesso. Generalmente ogni missione è divisa in due parti principali: la prima è l'avvicinamento al pianeta o al luogo in cui è contenuto il potere che dovete recuperare, con tanto di combattimenti spaziali contro le astronavi nemiche e inseguimenti in profondi e angusti canyon, mentre nella seconda dovrete perlustrare a piedi templi e oscuri corridoi affrontando a colpi di pistola le guardie avversarie e risolvendo difficili enigmi la cui risoluzione vi terrà spesso impegnati per delle ore. Tra le varie sezioni verrete inoltre allettati con sequenze animate di ottima fattura che aiutano a tenere alta la tensione e a coinvolgere il giocatore nella missione che sta affrontando; è inoltre possibile ricontinuare la partita da un qualsiasi punto utilizzando le varie password che vi vengono date ogni volta che portate a termine con successo una parte del gioco, evitandovi così di ricominciare da capo ogni volta che accendete il lettore.

Attenti ai vostri nemici, sempre in agguato nei cieli e pronti a farvi esplodere appena ne hanno l'occasione.

Le sezioni arcade in cui spesso incapperete sono inizialmente piuttosto semplici, benché il controllo via joypad non sia proprio dei migliori; più avanti comunque le cose inizieranno a farsi veramente ardue e per superarne

Il personaggio che rappresentate viene gestito a volte con una visuale in soggettiva, come in questo caso.

OPINIONE

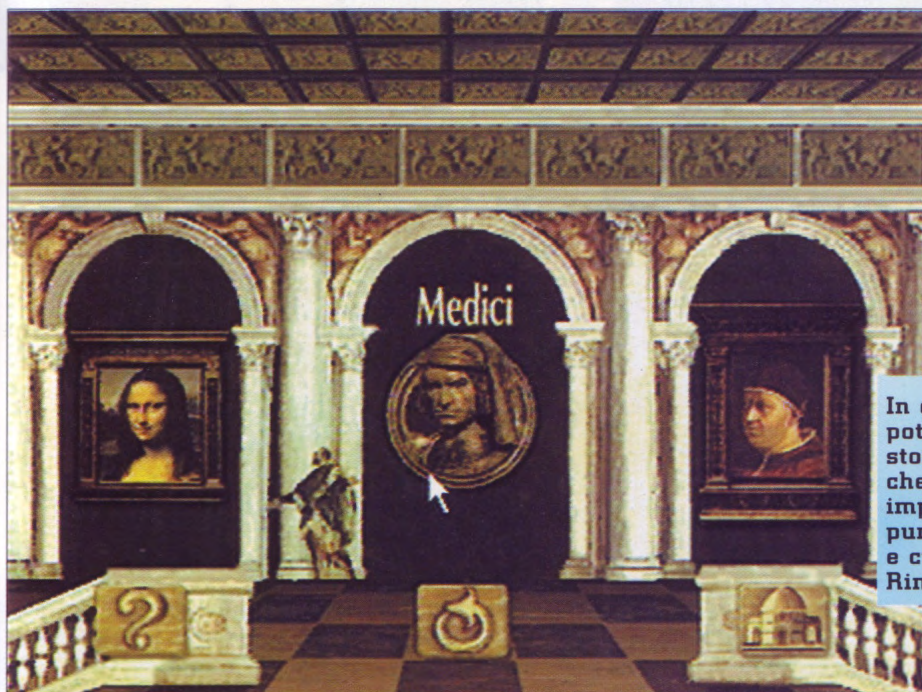
Inca è sotto tutti gli aspetti un tipico prodotto della Coktel Vision: ottima grafica, sequenze animate impeccabili, un po' di azione arcade e molti enigmi da portare a termine per riuscire ad avanzare nel gioco. La versione per CD-I, sotto praticamente tutti gli aspetti uguale a quella per CD-ROM, si è rilevata veramente accattivante e ho perciò passato parecchie ore nel tentativo (non ancora completamente realizzato) di portare vittoriosamente a termine la lunga missione. Certamente questo titolo potrebbe non piacere a tutti i lettori, specialmente a quelli che desiderano più azione che meditazione, comunque mi sento di poterlo consigliare apertamente a tutti come uno dei migliori giochi ora come ora in commercio per la nostra beneamata macchina.

Il gioco è costellato di enigmi che vanno risolti se si desidera proseguire nell'avventura e nella sfida.

alcune saranno necessari degli ottimi riflessi e molta pratica. La parte più divertente e sicuramente il cuore dell'intera avventura rimane certamente la sezione in stile adventure all'interno delle varie costruzioni; qui dovrete esplorare le varie locazioni e dare il meglio di voi stessi per portare a termine i molti enigmi, imparando a sfruttare correttamente e fino in fondo i vari oggetti e gli indizi sparsi qua e là nel gioco. Certamente vi capiterà di rimanere veramente frustrati dopo qualche ora di inutili tentativi, in ogni modo la curiosità e la voglia di andare avanti avrà sempre il sopravvento e vi posso assicurare che insisterete fino alla definitiva risoluzione dell'avventura.

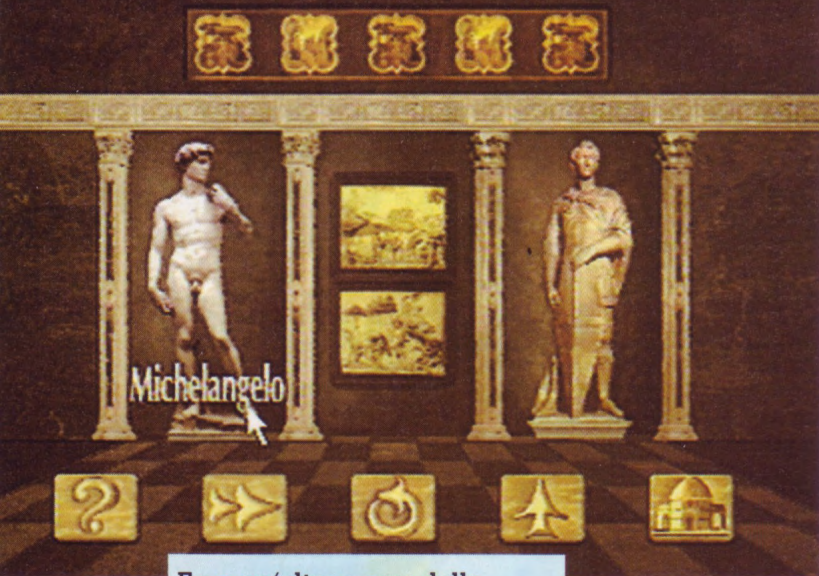
La vista in soggettiva del percorso rende più realistica questa parte di avventura, ma i labirinti sono sempre un vero guazzabuglio.

L u c a   R e y n a u d

IL RINASCIMENTO A FIRENZE

Nel 1350 inizia a Firenze un periodo d'oro in cui le arti della pittura, della scultura e dell'architettura raggiungono delle vette fino ad allora raramente toccate; artisti da ogni parte del mondo crearono in questi anni nella nostra bella città della Toscana dei capolavori che per secoli hanno rappresentato l'esempio più alto delle abilità umane nel loro campo e che ancora oggi creano forti emozioni in tutti i visitatori che vi si avvicinano per la prima volta. Finalmente i possessori di CD-I potranno intraprendere un incredibile viaggio nel passato e nella cultura del rinascimento direttamente a casa loro, godendosi le molte e bellissime immagini e le interessanti informazioni presenti su questo disco.

In questo menu potrete selezionare la storia delle famiglie che hanno reso importante Firenze dal punto di vista sociale e culturale nell'epoca Rinascimentale.

Ecco uno dei tanti menu di questo programma: qui potrete selezionare la pittura, la scultura o l'architettura.

A differenza degli altri sistemi su CD che per la maggior parte vengono utilizzati ai soli fini ludici, il CD-I è sicuramente stato inizialmente prodotto per offrire a un pubblico più maturo la possibilità di ampliare la propria cultura in modo veloce e intuitivo; benché in questo numero recensiamo due giochi e un solo programma interattivo non implica assolutamente un nostro disinteresse in questo campo che, anzi, sarà probabilmente il più battuto nel prossimi numeri. Oltre ai prodotti a sfondo puramente artistico come quello che presenterò fra poco, esistono infatti un sacco di titoli in cui l'utente è invitato a percorrere vie nuove e sempre diverse alla scoperta o alla ricerca di argomenti di interesse ge-

Ecco un'altro menu delle scelte: qui, dopo aver selezionato la scultura, potrete ulteriormente decidere quale artista visionare.

nerale in modo così semplice e completo da coinvolgere sia il dilettante che l'esperto; spero che il mercato e la richiesta si sposti principalmente in questa direzione, poiché di console per il solo divertimento ce ne sono già fin troppe in commercio.
Comunque lasciamo stare ulteriori dibattiti e torniamo a questo bel compact; una volta caricato il programma e assistito alla bella introduzione vi troverete davanti la schermata principale da cui potrete accedere a tutte le varie sezioni del disco. La prima ci introduce al periodo storico in cui si svolge il rinascimento, con particolari riferimenti alla condizione della donna, alla storia e all'importanza della famiglia dei Medici nell'evoluzione della città e infine alle relazioni tra Firenze e lo stato Pontificio; la seconda sezione, sicuramente la più ampia e interessante, è dedicata all'arte ed è divisa a sua volta in tre temi, la pittura, la scultura e l'architettura. Nel primo tema avrete accesso alla vita e alle opere (riprodotte in modo impeccabile con grande abbondanza di particolari) di geni come Leonardo, Raffaello, Botticelli e di molti altri artisti minori di un certo rilievo; è possibile guardare i loro capolavori consultando l'apposito catalogo o seguendo un percorso predeterminato che in perfetto stile documentario vi commenterà a viva voce le bellissime immagini. Concettualmente anche il tema della scultura è trattato in modo molto simile, proponendo le famosissime statue e bassorilievi di Michelangelo, di Galimberti e di Donatello. Una nota di rilievo va invece per l'architettura; scegliendo quest'icona avrete infatti accesso a una vecchia mappa della città e da qui potrete scegliere quale monumento preferite "visitare" semplice-

L'idea di architettura perfetta che si aveva nel Rinascimento è straordinaria, e la capirete ancora meglio attraverso questo CD.

Le foto utilizzate per questo CD-I sono eccezionali, come anche la tecnica usata per digitalizzarle: il risultato è ottimo anche per quanto riguarda i bassorilievi.

Fireze: una città sempre meravigliosa che ha moltissimo da raccontare. Scoprirlo attraverso questo CD è facilissimo.

La perfezione di una statua importante come questa si può ammirare solo con la luce giusta e valutando i dettagli: per questo davanti a un bel televisore e grazie al CD-I spesso l'arte diventa ancora più interessante.

Giorgio Vasari, pittore e architetto. Nel rinascimento gli artisti si destreggiavano un po' in tutto, con eccellenti risultati.

mente cliccandoci sopra. In questo modo potrete visionare il Palazzo dei Medici, il Duomo, il Battistero, gli Uffizi, il Ponte Vecchio e molti altri, e per ognuno di questi luoghi avrete un'ampia trattazione sia sulla storia della costruzione che sui suoi passati e moderni utilizzi, sulle sue caratteristiche architettoniche principali e sulla vita dei suoi architetti. L'ultima sezione riporta notizie sulla fine del Rinascimento e sui cambiamenti che questo periodo ha portato nel campo dell'arte, con una particolare trattazione sull'evoluzione della pittura, della scultura e dall'architettura dalla fine del millecinquecento ai giorni nostri. Sul CD sono presenti più di 600 immagini tra fotografie, stampe d'epoca, particolari e riproduzioni tutte provenienti dal famoso archivio Scala, nonché un paio d'ore di parlato (tutto logicamente tradotto in italiano) attraverso cui i programma descrive e commenta le varie opere; assistere e muoversi da un argomento all'altro è molto piacevole, semplice e coinvolgente, permettendo l'uso a tutti e conquistando subito l'interesse di qualsiasi utente sinceramente interessato.

Il soffio di Eolo in quest'allegoria del Botticelli (particolare) fa pensare alle brezze primaverili e la brillantezza dei colori è straordinaria.

OPINIONE

Sinceramente non ho mai avuto un gusto artistico particolarmente sviluppato, ciò nonostante ho passato ore e ore davanti al monitor a gustarmi immagini su immagini e commenti su commenti; cosa potrei dirvi? E' bello, sviluppa una cultura generale sull'arte, su Firenze e sul rinascimento veramente ottima e vi dà la possibilità di conoscere e di apprendere in modo simpatico e innovativo un argomento che certamente rischierebbe di rivelarsi mortalmente noioso se scritto bianco su nero in un libro specializzato. Certamente deve essere comprato con la precisa intenzione di essere guardato, e comunque non è un prodotto che, una volta visto fino in fondo, viene ritirato fuori ogni settimana, ciò nonostante credo che valga veramente la pena di essere acquistato, specialmente se siete interessati al tema; se così non fosse cercatene uno più vicino ai vostri gusti, sono sicuro che prima o poi lo troverete.

Infogrames

L u c a R e y n a u d

INTERNATIONAL TENNIS OPEN

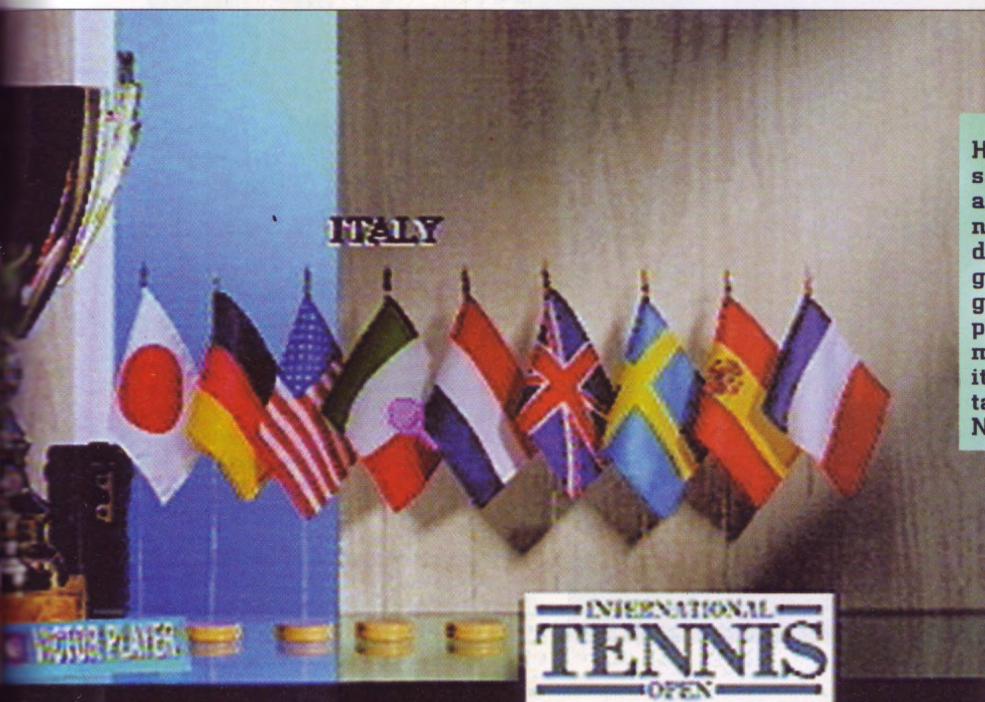
Ecco a voi, dopo la bellissima simulazione del golf (The Palm Springs Open) che per mesi è stato il simbolo stesso e il cavallo di battaglia di questo nuovo lettore, un nuovo e incredibile titolo sportivo che non potrà deludere neppure i patiti più esigenti; programmato e prodotto in collaborazione con Infogrames, International Tennis Open è sotto tutti i punti di vista una delle migliori realizzazioni nel suo genere a cui ho mai avuto occasione di giocare, e vi posso assicurare che non potrete non rimanerne affascinati sin dalla prima partita.

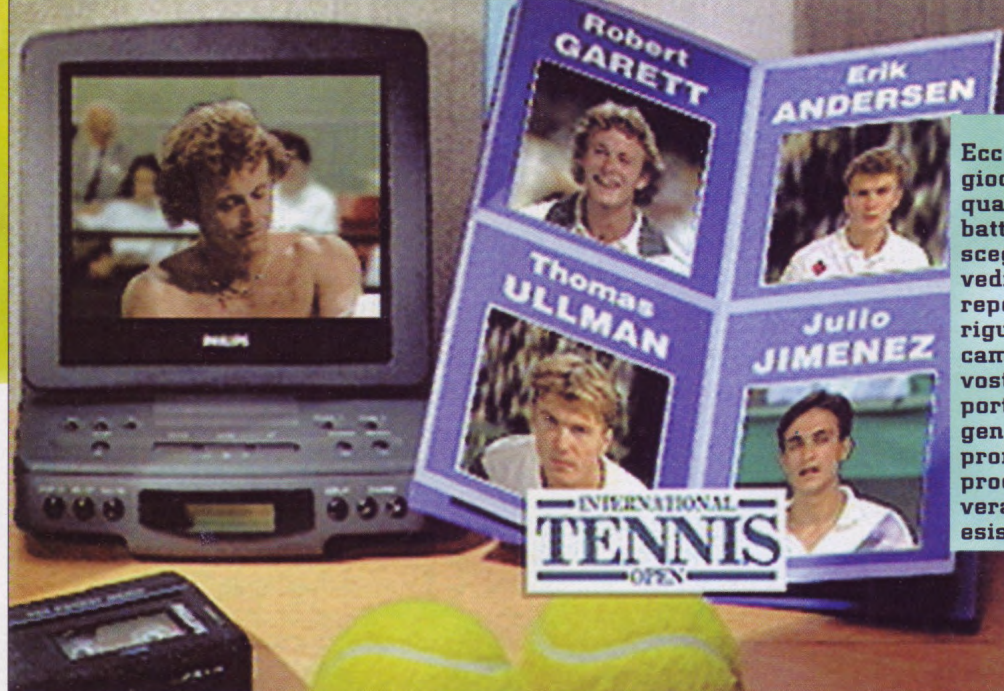
Anche i reporter e il pubblico sono pronti ad assiste a un avvenimento come questo (io che gioco a Tennis!!!), e tutto contribuisce a creare una grande atmosfera.

Considerando l'importanza e la diffusione del tennis sia come sport sia come divertimento videoludico, era inevitabile veder apparire prima o poi una sua versione per CD-I; per fortuna, al contrario di quanto spesso purtroppo avviene, questa volta ci troviamo davanti a un vero capolavoro, ed è con vera gioia che mi affretto a descrivervi i vari e interessanti aspetti del gioco. Subito dopo la bella introduzione potrete scegliere quale lingua preferite venga usata durante il gioco (la scelta è tra l'inglese e il francese); fatto questo vi troverete davanti al principale pannello delle opzioni attraverso cui potrete compiere tutte le vostre scelte. Prima di tutto potrete decidere la nazionalità del vostro giocatore scegliendo tra le nove bandiere che compariranno, per ognuna delle quali è stato riprodotto l'inno nazionale in modo impeccabile; purtroppo, per ovvi motivi tecnici, non è possibile alterarne il nome (che rimane sempre Victor Player), ciò nonostante non credo che nessuno si sentirà offeso a vincere le varie partite sotto queste generiche spoglie.
La seconda opzione del quadro principale torna utile per richiedere maggiori informazioni sul funzionamento del gioco; comunque non preoccupatevi poiché praticamente in ogni schermata in cui dovrete compiere delle scelte sarà sempre possibile identificare un piccolo registratore che, se interpellato, vi fornirà esaurienti indicazioni su come procedere, rendendo veramente semplice l'utilizzo del disco.
La terza icona vi darà la possibilità di accedere al pannello di controllo attraverso cui potrete cambiare i vari parametri del gioco; in questo modo potrete variare il numero di set da giocare, caricare una partita precedentemente salvata, modificare la nazionalità del commentatore e soprattutto decidere quale sistema di controllo del tennista preferite utilizzare. E' infatti possibile scegliere tra un sistema completamente manuale (movimento e colpi sotto il vostro controllo), uno parziale (in cui i colpi vengono fatti automaticamente) e due semi parziali, ovvero manuali in attacco e

Un po' di allenamento è d'obbligo, ed ecco allora pronto un "tirapalle" quasi più bravo di alcuni nostri redattori!

Il campo in cemento è odioso. Non mi piace il colore, non mi piace giocarci, e non mi piace... tutto!

Siamo già ai quarti di finale? Ma quanto brevi siamo stati? Beh, merito di Luca che ci ha passato le notti davanti al CD-I!

Hey potrete scegliere anche la nazionalità del vostro giocatore e, guarda un po', non mancano gli italiani, con tanto di Inno Nazionale!

parziali in difesa e viceversa; in questo modo anche i principianti potranno iniziare a giocare con buoni risultati, benché per riuscire ad andare molto avanti nei tornei sarete praticamente costretti ad utilizzare il sistema manuale, inizialmente comunque molto difficile da manovrare. Compiute tutte le vostre scelte potrete finalmente iniziare a scaldarvi scegliendo l'apposita opzione di allenamento; in questo modo potrete mettere a punto la vostra battuta e far pratica con il sistema di controllo rispondendo alle varie palle che vi verranno lanciate dalla macchina.

Ecco i quattro giocatori contro i quali potrete battervi. Se ne sceglierete uno vedrete un piccolo reportage animato riguardante il campione sul vostro VHS portatile. Un'idea geniale per promuovere un prodotto veramente esistente.

ratteristiche molto diverse, richiedendo differenti approcci per guadagnarsi la definitiva vittoria. La ciliegina sulla torta è data dal commentatore che, in perfetto stile tennistico, non perderà occasione per dire la sua sui vari scambi in un modo così realistico da dare la sensazione di assistere a una partita in televisione; se a tutto ciò aggiungiamo gli applausi del pubblico, la voce dell'arbitro e gli ottimi effetti sonori, sarà impossibile non rimaner completamente coinvolti dal gioco. Quando finalmente vi accorgerete di aver un ottimo controllo del vostro tennista potrete tentare il colpo grosso affrontando tre dei quattro tornei del Grande Slam (Parigi, Londra, New York) partendo dai quarti di finale e cercando di raggiungere vittoriosamente la prima posizione; i risultati di tutte le vostre partite influenzeranno la vostra posizione nella classifica mondiale e vi assicuro che raggiungere la prima posizione e vincere tutti i tornei sarà un'impresa veramente difficile ma che sicuramente cercherete in ogni modo di portare a termine.

Quando vi sentirete pronti, potrete affrontare uno dei quattro avversari presenti nel gioco in una partita amichevole; dopo aver scelto su che terreno giocare (cemento, erba o terra), vedrete una visione del campo da dietro le spalle del vostro personaggio e finalmente potrete mettere in pratica ciò che fino ad ora avete imparato. Le difficoltà iniziali sono parecchie, e sarà piuttosto semplice perdere i primi set per sei a zero; comunque dopo qualche ora di pratica il vostro controllo del personaggio diventerà sempre più sicuro e riuscirete ben presto a sviluppare tecniche d'attacco e di difesa veramente emozionanti. I tipi di colpi a vostra disposizione sono in tutto otto, ottenibili con apposite combinazioni di movimento e tasti, rendendo gli scambi tutt'altro che ripetitivi; inoltre i vari concorrenti hanno tutti caratteristiche molto diverse.

Il campo erboso presenta sempre qualche difficoltà perché si corre un po' più difficilmente, ma il nostro giocatore se la cava comunque molto bene.

Il campo di terra rossa è sempre il più classico e il più bello per giocare: ma non fidatevi troppo delle vostre capacità perché gli avversari si adeguano alla vostra bravura.

OPINIONE

Sicuramente uno dei migliori titoli in circolazione, International Tennis Open è il tipico gioco che non metterete mai definitivamente via; la difficoltà iniziale è a mio avviso uno stimolo per cercare di migliorare sempre più le proprie abilità di controllo, e vi posso assicurare che quando finalmente riuscirete a far fare al vostro giocatore quello che volete non potrete non esserne pienamente soddisfatti. Sicuramente da comprare per tutti i patiti e non, posso assicurarvi che non ve ne pentirete!

Paolo Besser

MORPH

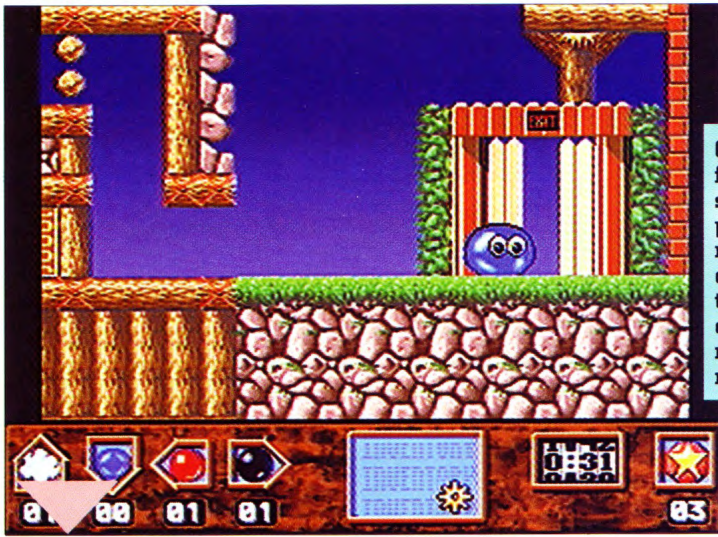
Cosa fareste se un bel giorno vi trovaste in un universo parallelo, con la sola possibilità di cambiare il vostro stato fisico? Probabilmente cerchereste di tornare alla realtà quotidiana...

Ecco una bella mappa dei luoghi da esplorare. Cominciate pure e divertitevi... ne avrete di ore da passare davanti al vostro Amiga!

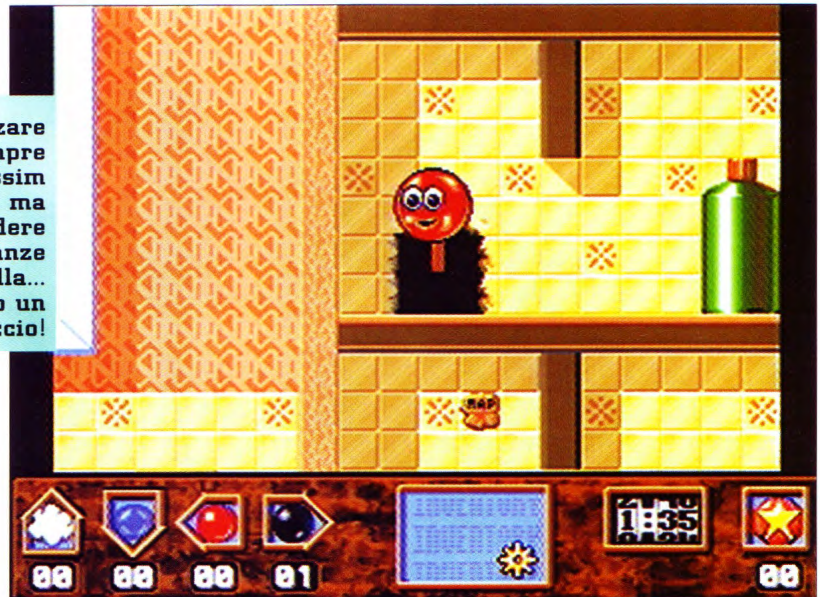
Morris Rolph è uno di loro. Uno di quegli odiosissimi bambinetti grassocci che hanno via via assunto dimensioni sferiche a furia di mangiare dolci, gelati, caramelle e babà, e che a furia di studiarsi l'enciclopedia e di mangiare yogurt sono diventati i più secchioni della classe (elemento comprobante il tipico paio di occhiali da miope - ne so qualcosa). Ebbene, un giorno Morris decise di fare visita allo zio scienziato, che da tempo stava lavorando al suo più importante progetto: la macchina per il teletrasporto. Aveva scelto proprio il giorno giusto: il teletrasportatore era pronto per essere utilizzato e, come cavia per questo esperimento, fu scelto un ignaro topolino. Inutile dunque soffermarci sull'entusiasmo dei due, quando il topolino si materializzò su una delle due piastre che componevano la macchina, pochi secondi dopo che era scomparso dall'altra. Morris non stava letteralmente più nella pelle, voleva a tutti i costi farsi un bel viaggetto via scomposizione molecolare e a poco valsero i tentativi del professore

Andare sù, giù, a destra, a sinistra: qui c'è l'imbarazzo della scelta, ma non tanto visto che la soluzione poi è una soltanto!

Niente da fare... bisogna ritentare. Non sempre le ciambelle riescono col buco...e non sempre i livelli si riescono a portare a termine!

di dissuaderlo. Fu così che, mentre pensava a come usare il teletrasporto per scomparire da scuola nei momenti più opportuni, o a come recarsi al cinema senza pagare il biglietto, il suo corpo si volatilizzò in una miriade di molecole libere.
Come al solito, però, qualcosa doveva andare storto: proprio mentre il nostro piccolo amico stava per ri-materializzarsi, un fulmine colpì il teletrasportatore provocando un'immediata deflagrazione, che come effetto più grave ebbe quello di cospargere i pezzi della macchina un po' ovunque: in giardino, in una fabbrica limitrofa, nelle fogne (si sa, gli ingranaggi più piccoli possono sempre finire in qualche tombino), e anche nei laboratori. Altro guaio (ma non meno importante), era costituito proprio dal povero Morris: anche se era un bambino secchioncello e antipatico che scialacquava le finanze di famiglia in caramelle e gelati, non era proprio il caso di lasciarlo nelle sue attuali condizioni di ammasso molecolare semi-solido e amorfo, e soprattutto non era il caso di restituirlo così ai suoi genitori, probabilmente avrebbero protestato...
Fu così che ai due venne l'idea di collaborare: il nuovo "corpo" di Morris Rolph (il cui nome, in seguito, verrà ragionevolmente contratto in Morph) gli permetteva di cambiare stato fisico a seconda del bisogno, passando così da liquido a solido a gassoso e viceversa, ma solo per un numero ben preciso (e limitato) di volte. Chiaro dunque che toccherà a voi prendere in mano la situazione, controllando Morph lungo tutti i livelli che costituiscono questo gioco, mentre sarà compito dello zio rimettere in sesto la macchina con i pezzi che voi andrete a cercare. Volendo essere precisi, gli stati fisici che potete assumere sono quattro. Il primo, quello gassoso, vi permette di volare e di passare attraverso dei piccoli passaggi, ma è ahimè più leggero dell'aria e quindi non vi permette di scendere. In più è infiammabile e corre il rischio di essere risucchiato dai ventilatori sparsi qua e là per i livelli. Il secondo stato è quello liquido: al contra-

Chissà se fuori c'è spazio per le palle... sì, magari quelle da tennis o da calcio... meglio non rischiare!

rio del primo, non potete mai salire ma solo scendere attraverso piccoli anfratti, e dovete stare attenti a non "diluirvi" in altri liquidi, perché sarebbe letale. Il terzo stato è quello "flessibile", una pallina gommosa con la capacità di rimbalzare e di galleggiare sull'acqua. E' davvero l'ideale quando si tratta di saltare degli ostacoli o di raggiungere piattaforme più alte, ma non può sopportare fiamme, punte, rovi e angoli metallici. Infine è possibile assumere lo stato solido di una biglia d'acciaio: ottima per distruggere certe barriere, non si fa intimidire certo dalle fiamme o dai rovi. Peccato che affonda nell'acqua e può arenarsi nelle piattaforme d'argilla.
Il numero di trasformazioni "volontarie" possibili, cambia non solo da livello a livello, ma anche a seconda della trasformazione che volete fare. Infatti per ogni quadro è possibile solo un certo numero di liquefazioni o di solidificazioni, e in ogni caso non si può superare il quantitativo totale riportato in basso a destra dello schermo. Cosparsi per i livelli, comunque, ci sono degli elementi in grado di variare lo stato di Morph senza che questi perda una delle sue "possibilità", ed è possibile anche recuperare delle trasformazioni extra sotto forma di bonus.
Riuscirà Morph a recuperare la sua intima natura di essere umano? Dipende solo da voi, e da qualche opportuna legge fisica (dura lex, sed lex...)

Rimbalzare non è sempre divertentissimo, ma prendere le sembianze di una palla... è proprio un vero pasticcio!

Quante belle cosine da prendere... vediamo un po' che cosa succede se...

OPINIONE

Morph non è certo uno di quei giochi che necessitano di un CD per essere giocati, e infatti la sua prima apparizione risale a circa sei mesi fa su dischetto, sempre per Amiga. L'idea di convertirlo anche per CD32, comunque, ci pare ottima: Morph è infatti un puzzle/platform game dalla struttura decisamente accattivante e dalla realizzazione tecnica più che adeguata. Graficamente, infatti, è molto piacevole, con degli sprite abbastanza grossi e ben animati. Ciò che però stupisce è stata la scelta di non migliorare la sezione audio del gioco. Non venitemi a dire che il software relativo ai livelli occupa tutto il CD, al massimo ne occupa un centesimo! Resta, quindi, uno spazio enorme, che poteva essere riempito con delle tracce audio come era stato fatto per Sleepwalker e Zool, certamente la cosa non avrebbe sfigurato e avrebbe ritardato solo di qualche settimana la commercializzazione del prodotto. Mah, misteri della vita. In ogni caso Morph resta un titolo da tenere in considerazione, che può piacere a tutti gli amanti dei puzzle e anche a coloro che non possono fare a meno di un po' di azione. Divertente, non c'è che dire...

Paolo Besser

ZOOL

Sembra una formica, ma in realtà è un ninja dell'ennesima dimensione. E per compiere la sua missione dovrà attraversare i sette mondi di questo frenetico Platform-Game.

Quelle api pungono. Meglio saltarle via

Il gioco di cui parliamo in questa primissima recensione su CD Magazine, per la console multimediale di casa Commodore, è il remake di un titolo famosissimo apparso circa due anni fa per Commodore Amiga. Nel corso degli anni, Zool si è reincarnato anche nel modello più sofisticato della linea Amiga, il 1200. Durante la conversione, si è arricchito dei 256 colori messi a disposizione dal chipset AGA, ma la velocità rimasta praticamente immutata, e i problemi dello scroll che ancora persistevano, ne avevano pregiudicato il giudizio globale. E' chiaro, dunque, che il compito principale di questa versione CD è colmare tutte le lacune della precedente, e ottenere un'accoglienza migliore da parte della critica.
Queste, tuttavia, sono considerazioni che troverete solo alla fine della recensione, e più precisamente nel commento. Quella che segue, infatti, è solamente una veloce esposizione della trama e dello schema di gioco.
Come ben saprete (il titolo in questione è già decisamente famoso), Zool è un vero

Non mangerò mai più un dolce in vita mia, giuro!!!

Sulla sinistra potrete ammirare lo sponsor in tutta la sua bellezza. A destra, il "restart point".

e proprio Ninja venuto da chissà quale pianeta, e il suo compito è liberare i sette mondi che compongono il gioco dalle forze del male, capeggiate dal malvagio Krool e dal suo inseparabile quanto perfido asistente Mental Block. Zool potrà dunque correre a sinistra e a destra, aggrapparsi ai muri e saltare sulle piattaforme, nonchè sparare ai nemici che incontrerà lungo il cammino e, addirittura, eliminare questi ultimi effettuando delle eleganti giravolte sue se stesso.
Chiaramente il tutto non si esaurisce qui: ovunque, infatti, è possibile raccogliere i più svariati tipi di frutta e di bonus. La prima serve ad aumentare il punteggio (chiaro), mentre i secondi costituiscono vere e proprie armi o addirittura delle vite extra. Lungo ogni livello, poi, troverete dei "punti di ripresa", ovvero delle locazioni da cui potete riprendere la partita nel malaugurato caso che perdeste una vita. A differenza degli altri platform, però, l'attivazione di questi restart point non è automatica, ma va effettuata dal giocatore con un colpo ben assestato al momento giusto. Riuscirete a portare a termine la vostra delicatissima missione?

TECNICA & C.

DISTRIBUTORE:
Leader Distribuzione
Gazzada Schianno (VA)
PRODOTTO DA:
Mark Glossop
per Gremlin ltd
GRAFICA:
Ade Carless
PROGRAMMAZIONE:
Graeme Ing
MUSICA:
Neil Biggin
Patrick Phelan

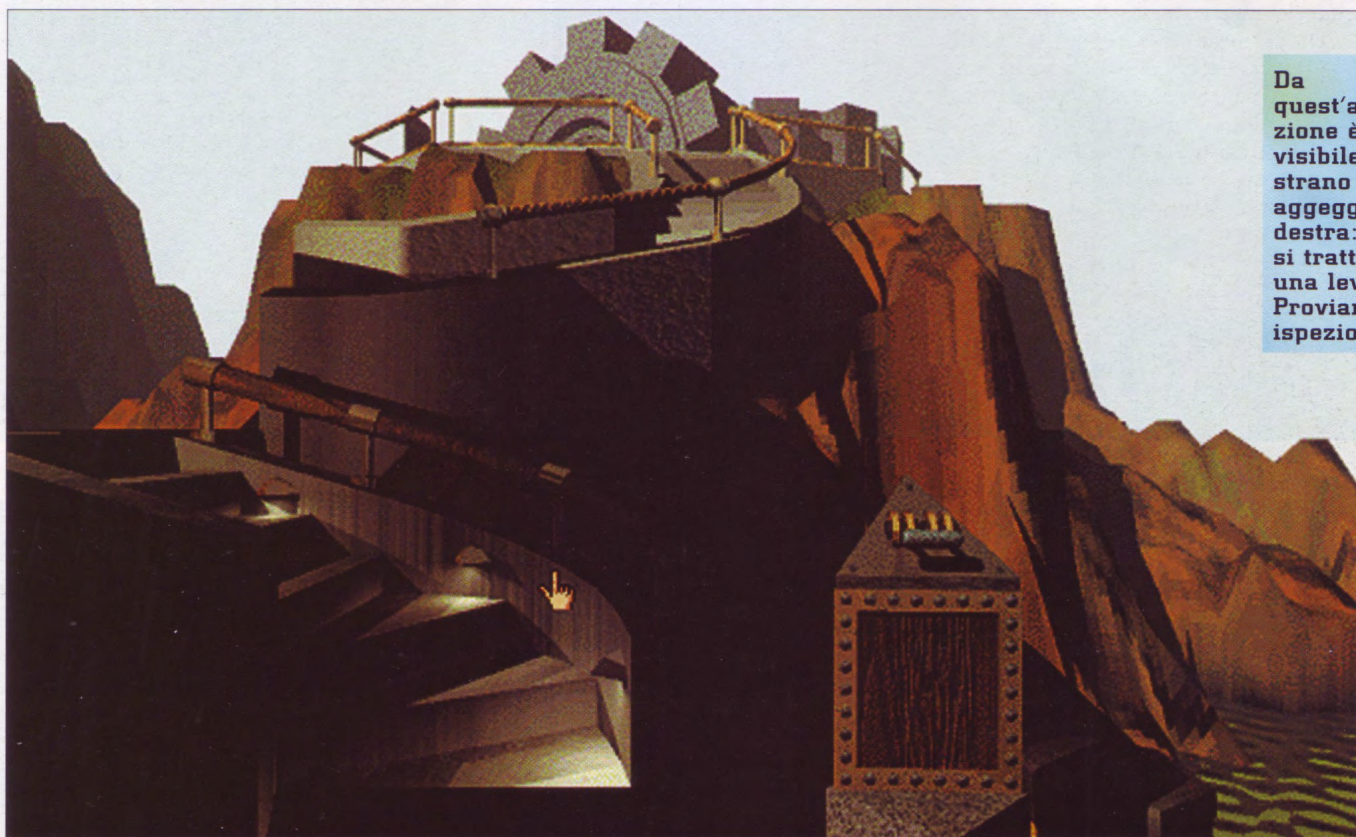
OPINIONE

Zool su CD32 si propone come un ideale antagonista di Sonic su Mega CD, e pur condividendone lo schema di gioco e certi effetti grafici, non riesce ad essere originale come il titolo sopracitato. Tuttavia, Sonic non è certo il gioco a cui ogni possesore di CD32 può giocare ogni mattina, e quindi vale la regola secondo cui un platform è bello, se riesce a sfruttare la macchina sul quale è stato sviluppato. E questo Zool, credetemi, ci riesce. Non che sia il massimo che potete chiedere alla vostra console, intendiamoci, però rispetto alla versione per A1200 di cui si era accennato nella recensione, è decisamente un passo avanti: lo scroll è stato migliorato, il gioco è egualmente se non più giocabile, e il sonoro su CD è veramente eccezionale, potendo contare sulla colonna sonora preregistrata e sugli effetti generati dal chip audio interno. Se poi aggiungiamo una serie di animazioni renderizzate assolutamente inedite, non possiamo fare altro che riconoscere a questo Zool lo status di "gioco molto bello, e decisamente da prendere in considerazione". Dalla Regia è tutto...

Un incubo fatto di nastri, CD, impianti hi fi ed elettronicume vario...

Raffaele Sogni

MYST

Avete voglia di abbandonare il vostro luogo di lavoro per entrare in un mondo dove è ancora tutto da scoprire? Siete stufi di vivere in un'epoca intrisa solo di violenza ed egoismo, mentre preferireste chessò, l'antico mondo romano? Benissimo, allora se possedete un Mac e un cd-rom, preparatevi, che si parte!

Da quest'angolazione è visibile uno strano aggeggio a destra: che si tratti di una leva? Proviamo a ispezionare!

Chi siete voi? Perché vi trovate nei luoghi che hanno affascinato migliaia di storici di tutto il mondo? Chissà, ma tutto sommato rispondere non è importante, è indispensabile, invece, essere informati sulle qualità del gioco, e, perché no, del personaggio che rappresentate. Cominciamo; voi dirigerete un essere umano che ha il compito di girovagare per un'isola appartenuta all'Impero Romano, al fine di ritornare nella dimensione o tempo da cui proviene, e di vivere quindi felice e contento.

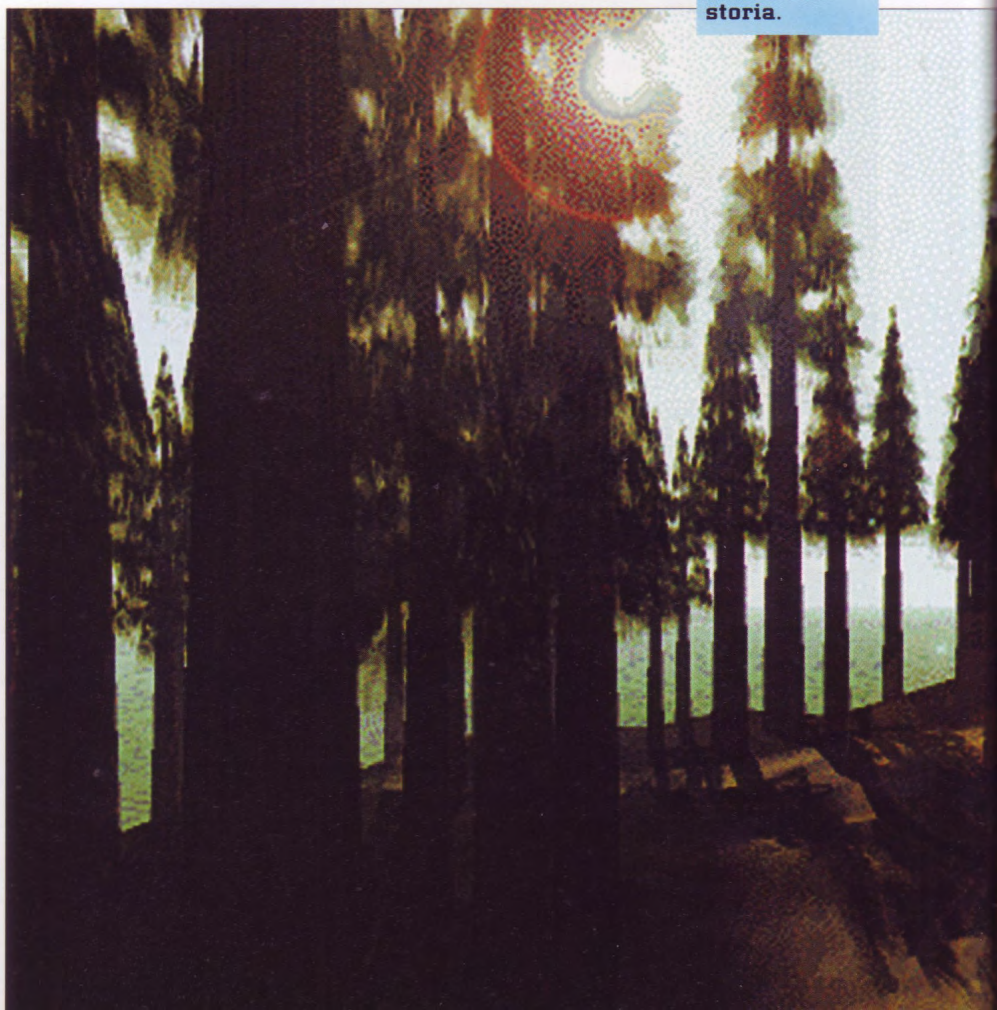
E' una biblioteca o una pinacoteca? Chi lo sa! L'importante è cercare di risolvere il mistero che si nasconde dietro lo scaffale.

Un libro può rivelare molte cose, come anche le fotografie che vi sono contenute...

Che sia la sedia di un dentista? O piuttosto una macchina del tempo? Non l'abbiamo ancora scoperto... e non ci teniamo a farlo!

Vabbé che là sotto è buio, ma mettere una lampadina elettrica nell'antica Roma non mi sembra molto appropriato... forse il nostro eroe si è un po' confuso (o forse a confondersi è stato il nostro redattore!)

Un bosco... mmmhh, è qui che Cappuccetto Rosso ha incontrato il lupo... ma forse questa è un'altra storia.

L'area di gioco è tutto sommato abbastanza vasta, anche se non avrete una grande interazione con il gioco; in Myst, infatti, non potrete fare molte altre cose oltre che girovagare per l'isola e vedere quant'è bravo il vostro Mac a gestire delle immagini quasi sempre statiche; sì, avete capito bene, statiche; infatti, il gioco è sì pieno di bei paesaggi e stupendi monumenti, ma l'aggiornamento delle immagini che vi verranno proposte mentre camminerete sarà assolutamente inesistente... mi spiego meglio: quando vi dovrete muovere, basterà cliccare col mouse ai bordi del video per farvi andare nella direzione prescelta, e di colpo, lo schermo cambierà immagine (senza alcuna animazione), e vi proporrà l'ambiente visto dalla visuale prescelta; stesso discorso se vorrete andare in un determinato luogo, magari davanti ai vostri occhi: sarà sufficiente cliccare nel punto in cui vorrete andare, e il vostro alter ego sarà proiettato nell'ambiente precalcolato dal computer.
Durante il gioco dovrete risolvere una serie di enigmi di difficoltà variabile, ma soprattutto vi sarà chiesto di azionare una serie di leve, che vi apriranno la strada verso nuovi ambienti o che azio-

Un tempio, dell'acqua, una scalinata con gli scorrimano di legno... quasi un misto fra passato e presente... mah...

OPINIONE

Bisogna ammettere che al primo impatto Myst fa una gran bella figura, perché graficamente è fatto molto bene (alcuni particolari sono veramente molto ben disegnati); il primo problema che salta all'occhio è però la mancanza dell'aggiornamento video, il che mi lascia un po' perplesso sull'effettiva interattività del gioco (in poche parole, decide il computer dove potete andare). Se speravate poi di godervi delle splendide musiche su cd, le vostre aspettative verranno senz'altro disilluse; infatti, oltre che ottimi effetti sonori, in questo gioco non trovate altro. Mentre per quanto riguarda la difficoltà di gioco, indubbiamente la risoluzione di determinati enigmi richiede un certo lavoro mentale (che comunque non guasta mai), mentre per la risoluzione di altri, basterà cliccare nel punto giusto in alcune parti del video.
La visuale di gioco è molto vasta (praticamente a tutto schermo), e questo in effetti vi permetterà di godere appieno delle schermate statiche che vi proporrà il programma; quindi, concludendo, cosa ne penso di questo gioco? Beh, che graficamente è fatto molto bene, che magari i programmatori si potevano sforzare un po' (visto anche che lo spazio su cd non manca) e che il Mac ci dimostra ancora una volta di essere una macchina dalle enormi potenzialità.

Andando avanti scopriremo un marchingegno piuttosto complesso che ricorda un po' la macine del mulino. Ecco un'enigma da risolvere.

neranno dei marchingegni che toglieranno degli ostacoli altrimenti invalicabili.
Ecco, mi sembra di avervi detto tutto, ora se siete così gentili da leggere l'opinione, io ne sarei onorato... grazie.

Tecnica & C.

Per giocare a Myst, oltre ovviamente al lettore di CD-ROM avete anche bisogno del system 7.01 (o meglio), 256 colori e 4 Mega di Ram.

SPECTRUM HOLOBYTE/DREW PICTURES

Raffaele Sogni

IRON HELIX

Corre l'anno 2378 e la Terra è pacifica e serena come mai prima d'ora, ma l'uomo può veramente vivere senza essere in conflitto con qualcuno o qualcosa? Certamente no, ed è proprio per questo motivo che i programmatori della Spectrum Holobyte hanno deciso di mettere al mondo Iron Helix, un gioco tra simulazione, tattica e bella grafica per sbarazzarsi una volta per tutte dalle tensioni e dallo stress.

GIUDIZIO
SONORO
GRAFICA
INNOVAZIONE
QUALITA'/PREZZO
GLOBALE

Comunque, andiamo con ordine; allora, dicevamo che Iron Helix è ambientato in un lontano futuro, nel quale l'uomo è riuscito finalmente a debellare tutti gli aspetti negativi che lo affliggevano da millenni (le guerre in primo luogo). Ma allora, con chi se la può prendere un povero videogiocatore se non può sparare ai suoi simili? Ma naturalmente prendendosela con la sola forma di vita che è sempre risultata perdente nei conflitti con gli esseri umani... sto parlando degli alieni, ovviamente.

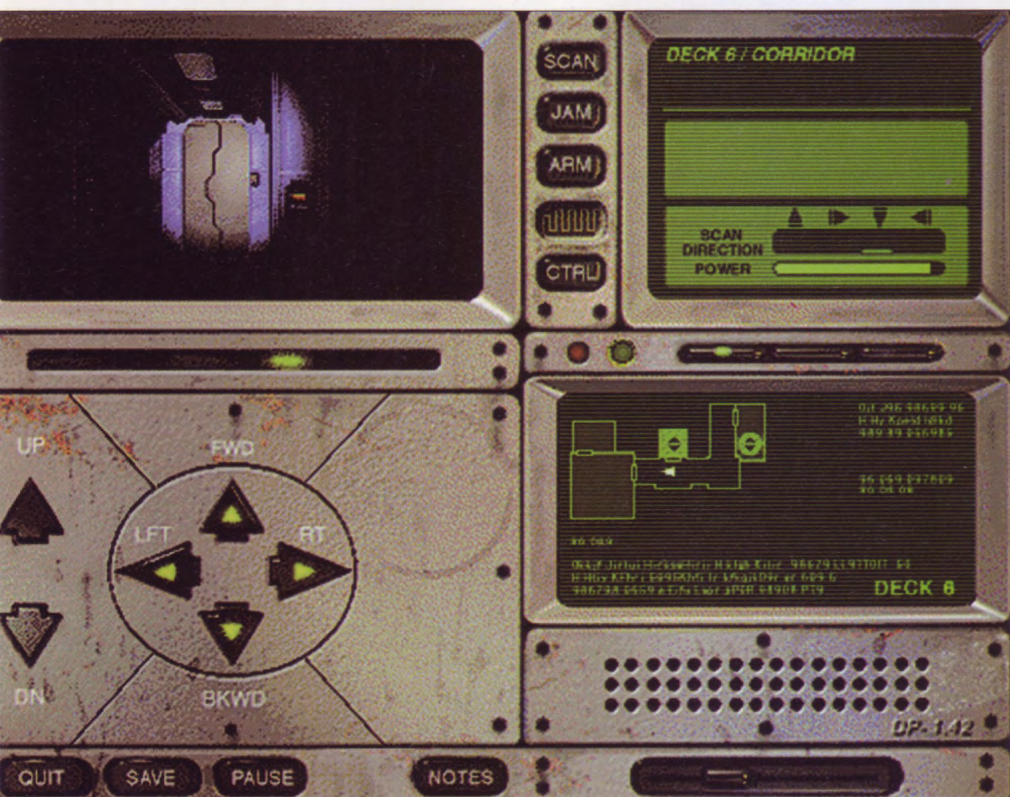
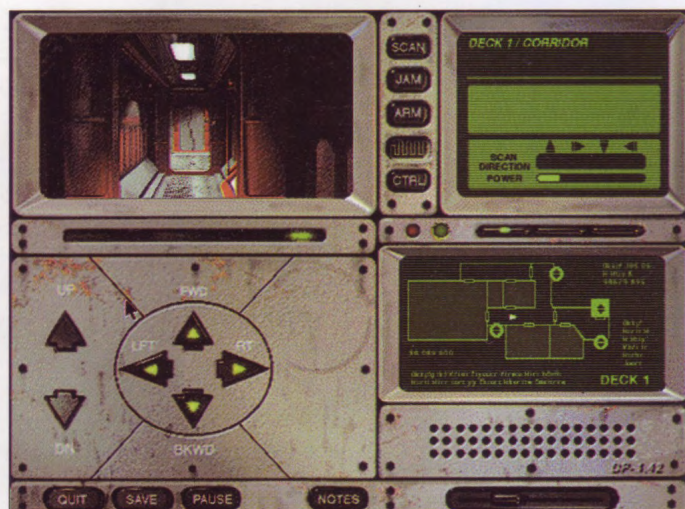
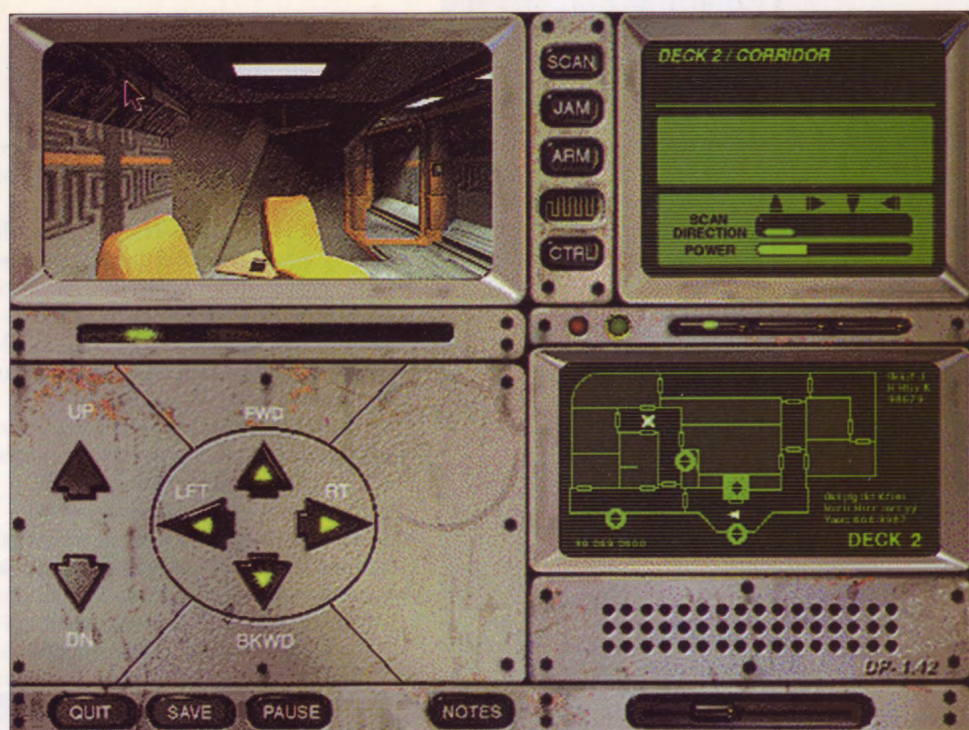
Ecco la schermata iniziale del gioco: da qui potrete caricare una partita, salvarla, iniziarla, terminarla e scegliere un livello di difficoltà.

Comunque, se pensate di sparare a miriadi di alienuzzi, avete capito male, infatti Iron Helix è esattamente l'opposto di uno spara e fuggi; il vostro compito consisterà infatti nel guidare una sonda, completamente priva di armi d'attacco, all'interno di un'astronave terreste impazzita, e che si è messa in testa di attaccare un pianeta degli alieni di cui sopra, chiamato Callìope. Il fine ultimo è quello di immobilizzare il suo sistema di difesa, di bloccare l'avanzata sterminatrice dalla navicella in questione, e quindi di impedire alla spaventosa arma da guerra in essa contenuta e chiamata appunto Iron Helix, di distruggere il pianeta alieno...

Il gioco si articola in quattro missioni, naturalmente di difficoltà crescente, che

consisteranno soprattutto nell'esplorare la navicella: ad esempio nel primo livello dovrete raccogliere il DNA appartenuto all'equipaggio ucciso; nel secondo dovrete raccogliere dei filmati registrati sempre dall'equipaggio; nella terza dovrete eliminare il Defender, che poi sarebbe il sistema di difesa della navicella; infine nell'ultima missione, dovrete fare esplodere la navicella ed esultare. Ricordatevi però che il Defender non vi darà tregua, vi potrà raggiungere praticamente dappertutto, tranne che nell'ascensore, dove sarete al sicuro.
A questo punto, lo spazio a mia disposizione è finito, vi lascio quindi all'opinione... e agli alieni!

Questa foto, come quelle che seguono, non ha bisogno di commenti!

Questa è l'area di gioco, così come si presenterà durante tutta la partita: come vedete l'animazione riguarda solo il quadretto in alto a sinistra. In basso a destra vedete la mappa e a sinistra le direzioni possibili.

OPINIONE

Ed eccoci a noi, finalmente posso parlare di un gioco fatto per la macchina che reputo in assoluto la migliore sul mercato. Questo titolo, sotto il profilo prettamente giocoso ed estetico presenta delle caratteristiche che vale la pena analizzare; cominciamo quindi con la grafica: qui le cose si fanno subito difficili; non che sia brutta o mal disegnata, anzi, l'intera area di gioco è completamente digitalizzata, mentre i colori e la cura dei particolari contribuiscono non poco ad aumentare l'atmosfera claustrofobica che caratterizza Iron Helix; ma l'area di gioco eccessivamente ristretta, riduce notevolmente l'impatto grafico. Ad ogni modo, il pannello di controllo (grande più del doppio della visuale di gioco) è molto completo e dettagliato, sia sotto l'aspetto grafico (c'è pure la ruggine ai margini del pannello) e sia sotto l'aspetto funzionale; ah, quasi dimenticavo di dirvi che lo scrolling delle varie stanze e corridoi è molto fluido e che la sonda è comandabile sia con la tastiera sia dal pannello di controllo mediante il mouse.
Per quanto riguarda il sonoro, non poteva che essere di notevole impatto, visto che si tratta di un gioco per cd-rom; la vostra avventura sarà infatti intrisa di un sacco di effetti campionati (una nota particolare all'apertura delle porte) e di voci digitalizzate; per quanto riguarda la colonna sonora, è inesistente, ma vi assicuro che non ne sentirete la mancanza. E per finire la giocabilità, e qui, purtroppo, le cose si mettono un po' maluccio; innanzitutto perché l'interattività con l'intero sistema è molto limitata, potrete solo intervenire quando la sonda si fermerà davanti a qualche terminale e a qualche porta (quindi scordatevi di girovagare per luoghi che non c'entrano con la missione che state svolgendo), poi, come ho già accennato prima, la ristrettissima visione di gioco le prime volte darà un po' fastidio, dopo, in effetti, ci si fa l'abitudine; rimane comunque un punto a sfavore. Iron Helix, è un po' troppo facile da portare a termine, soprattutto perché quattro missioni sono troppo poche, e i vari enigmi non sono molto... enigmatici. Per finire, questo può essere un tangibile esempio che il Macintosh è una macchina che se la cava molto bene anche con i giochi, ma indubbiamente deve ancora maturare parecchio sotto questo aspetto... forza Mac!

TECNICA & C.

Iron Helix per poter girare, ha bisogno innanzitutto di un cd-rom, richiede il System 7, un monitor a 256 colori, e 4 mega di ram... tutto qui!

Eddi Berni

CD AUDIO: LE ULTIME NOVITA'

**Dite la verita', uno dei motivi per cui avete comprato questo bel giornaletto è che avete davanti a voi lunghe giornate pigre a casa a causa dell'influenza.
Per aiutare il vostro fisico a ristabilirsi meglio e il vostro cervello a fare qualcosa di diverso che ragionare solo su programmi e videogiochi, ecco qui otto prodotti medicinali sotto forma di sette note che vi riporteranno letizia, forza bruta e una salute invidiabile.**

ELIIO E LE STORIE TESE

esco dal mio corpo ed ho molta paura

hukapan records

PROPRIETA': E' un lp dal vivo che raccoglie buona parte del materiale che ha reso famoso il gruppo prima che uscisse il primo album.
In aggiunta qualche pezzo gia' ascoltato che non aveva ancora visto la pubblicazione.
E' un buon disco, con spunti esilaranti per chi ama i testi paradossali e visionari e la musica paradadaista del gruppo.
Alcuni pezzi risentono un po' degli anni trascorsi, con ingenuita' naif e
parole figlie dirette dell'adolescenza di Elio, Confo e soci,

ELIO E LE STORIE TESE
GLI INEDITI 1979-1986
Esco dal mio corpo e ho molta paura

pero' ci sono anche grandi idee, come la canzone in finto milanese
"Zelig la conesiun del pulpacc" o la ormai leggendaria "Sono felice",
parodia sanremese di una tristissima canzone di Milva che nella loro versione diventa un brano autobiografico di Felice Gimondi, che racconta di quando Merckx lo pianta con Bitossi....... per i fans della Gialappa's band
inoltre c'e' "amico uligano" versione live.
Complessivamente non vale quanto i primi due dischi in studio,
ma Elio e soci restano uno di quei gruppi che vale comunque la pena ascoltare.

INDICAZIONI: quando siete soli in casa e aspettate che arrivi la zia rompipalle, con il fidanzato / a per ricordare i bei tempi quando si giocava a figurine o al dottore, come regalo per un amico che ascolta solo Masini.
(ma che razza di amici avete?)

CONTROINDICAZIONI: il linguaggio non sempre e' all'altezza di un salotto all'ora del the. Sappiatevi regolare (se per esempio volete rovinare il the alla vicina, e' l'ideale)

RAY GELATO AND THE GIANTS OF JIVE:

Gelato Espresso

Durium

INDICAZIONI; Ray Gelato e' un londinese dalle chiare origini italiane che ama sopra ogni altra cosa il jazz brillante e divertente degli anni 30 / 40,
che mescola con ritmi latini e cover divertentissime di pezzi

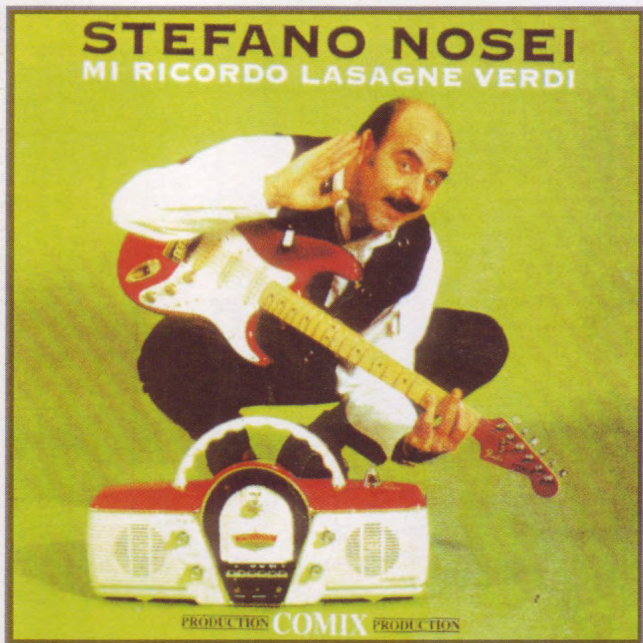
storici della canzone italiana. Insomma, é indicato per serate allegre in casa, feste con smoking e struscio, viaggi in auto noiosi.

POSOLOGIA: un ascolto completo al di' vi puo' riportare ad una sana allegria swing anche nei periodi piu' grami e bui, sempre se non siete allergici al genere; piu' ascolti nel corso della giornata possono provocare anche reazioni scomposte, dall'entusiasmo sfrenato alla noia, dipende da come siete (e con chi siete........)

MODALITA' D'USO: davvero divertenti i tre medley che raccolgono in un colpo solo classici dello stile jive e pezzi che appartengono alla storia delle nostre mamme, come "Angelina" o "Maria mari'".
Notevoli "Josephine please no lean on the bell" e " St. Louis Blues", curiose e comunque divertenti le riproposizioni di "Buonasera signorina" (famosa in Italia grazie a Fred Buscaglione) "Torna a surriento" e "Ba..ba..baciami piccina" per un disco divertente e facile da ascoltare.

STEFANO NOSEI:
mi ricordo lasagne verdi
psycho

PROPRIETA': e' il primo album "ufficiale" di Stefano Nosei, che tutti conoscono per le esilaranti parodie di canzoni italiane che spesso ha proposto in tv, Costanzo show in primis.
In questo primo lavoro Nosei inserisce alcune delle "cover" piu' riuscite,
come ad esempio "le persiane inutili" (ovvero "le persone inutili" di Vallesi)
oppure "Scioglimi il calcare" , storia dedicata ad un signore che si lava poco basata sulla musica di "portami a ballare" di Luca Barbarossa.

CONTROINDICAZIONI: come tutte le opere che hanno a che fare con la comicita', dopo il primo e il secondo ascolto le canzoni diventano noiose
e ripetitive perche' le battute le si conosce.
Resta comunque la forza della parodia ben fatta e divertita di Nosei,
mentre i pezzi "originali", scritti apposta da Nosei con altri per

il disco non decollano, sia per i testi non sempre all'altezza sia per le musiche, nonostante tra chi suona e compone ci sia anche Sergio Conforti,
alias il Confo Tanica gia' citato per Elio e le storie tese.

AVVERTENZE:Da ricordare come piccolo esilarante capolavoro del comico surreale la versione di Nosei di "Agnese" di Ivan Graziani, che diventa una storia di amore, cibo e alcool che si intitola significativamente "Agnese il sangiovese".

CAETANO VELOSO E GILBERTO GIL:
Tropicalia 2
Wea

PROPRIETA': La musica brasiliana anno dopo anno si sta sempre di piu' distaccando dall'immagine carnevalesca che da sempre l'accompagna qui in Italia, e grazie a dischi come questo "tropicalia 2" possimo scoprire nuovi suoni legati ad un Sudamerica pieno di fascino ed atmosfera.
Caetano Veloso e Gilberto Gil sono due fra i nomi piu' interessanti del panorama brasiliano, e questo disco e' un dolce caleidoscopio di sonorita' acustiche ed elettriche in perfetta armonia, godibilissime sia per chi ama il Brasile sia per chi ha semplicemente voglia di accostarsi con curiosita' a suoni un po' diversi dal solito.

MODALITA' D'USO: ascoltare almeno 3 volte prima di emettere giudizi di qualsiasi genere, soffermandosi soprattutto su brani come "Wait until tomorrow", un brano di Jimi Hendrix reinterpretato in una chiave acustica molto briosa, oppure " Desde que o samba è samba", deliziosa ballata che vi porta dritti nel mare della tranquillita'.

AVVERTENZE E PRECAUZIONI: e' un disco delicato, da maneggiare con cura e da far sentire solo a chi ha una sensibilita' musicale che va oltre la techno e Umberto Tozzi.

REAZIONI SECONDARIE: c'é un brano, "rap popcreto", che é fatto da ritagli astrusi di canzoni diverse appiccicate con un criterio a dir poco discutibile.

Non fatevi influenzare da questo pezzo, perche' il resto del disco vale veramente la pena di essere ascoltato.
Uno dei migliori dischi di "World Music" usciti nel 1993.

PITURA FRESKA: duri i banchi

pshyco records

MODALITA' D'USO: trattasi di prodotto realizatto fra Venezia, Mestre, la Giamaica, Cuba, Africa etc etc.....i Pitura Freska al loro secondo lp allargano ancora di piu' i confini della loro musica abbracciando tutta la musica tropicale piu' allegra e solare che c'e' a dsiposizione, unendo il tutto con
il dialetto di Venezia cantato sempre meglio dall'ormai mitico Skardy,
un ex bidello sulle orme di Bob Marley.
"Duri i banchi" e' ideale per feste in pigiama, cocktail in terrazza, scuole di ballo e viaggi, sia transoceanici che molto brevi, magari nelle tre venezie.

POSOLOGIA: ascoltabile con gradimento piu' e piu' volte in una giornata;
si consiglia per iniziare un ascolto distratto, da sottofondo danzereccio.
Poi piano piano diventa divertente scoprire il ritmo coinvolgente de
"La pianta" o la catarsi in dialetto de "Le sorti di un pianeta".
la fase successiva la si puo' dedicare alla traduzione dei testi, cosi' potrete scoprire perche' era piu' bello essere "Picinin" o cogliere la filosofia antialcolismo delle parole di "che scavessada". Tra l'altro con i testi ci sono anche le note per tradurre dal veneziano all'italiano, piu' poliglotti di cosi'.....

LUCIO DALLA: Henna

Pressing

Professionista della rima "quante stelle, tutte belle, nessuna come te" o ancora grande protagonista della migliore canzone italiana?
E' dai tempi di "Balla balla ballerino" che il dubbio e' lecito, perche' il cantautore bolognese da anni mescola grande canzoni piene di intensita' e forza a brani che lasciano quanto meno perplessi, per non parlare di certe scelte tipo scrivere una canzone immortale come "Caruso" e poi venderla alla pasta Voiello per uno spot sui maccheroni.
Ma tutto questo e' Lucio Dalla, che per fortuna con "Cambio" nel 1990 e' tornato a frugarsi nell'anima per ritrovare delle storie forti e vere da raccontare e che con questo "Henna" prosegue su quella strada con alcuni episodi veramente "alti" per musicalita' e poesia.
Brani come la title track o "Cinema", con il recitato di Marcello Mastroianni,
sono dei piccoli capolavori di comunicazione in musica per gli anni 90.
Ci sono poi canzoni come "Domenica" o "Latin lover" che riescono con pochi tratti a raccontare piccole cose della vita di tutti i giorni in Italia, con la capacita' unica che ha Dalla di narrare le diverse facce di una cosa apparentemente banale come una domenica che non passa piu'.
C'e' poi "Merdman", ovvero la storia di un marziano schifoso e puzzolente che diventa un eroe contenporaneo perche' scoperto dalla tv, che fa di ogni mostro un protagonista assoluto con tanto di sponsor per il vomito.

E' la canzone che ha lanciato l'LP, ma non merita di rappresentarlo perche' aldila' dello "sbatti il mostro in prima pagina" non vale qualitativamente gli episodi migliori del disco.
Resta complessivamente una sensazione: sembra che Dalla per trovare ancora entusiasmo e cuore per la sua musica quasi si debba violentare, alla ricerca dolorosa di qualcosa di vero aldila' della routine del pezzo da classifica.
E' uno sforzo da apprezzare soprattutto se a farlo e' un istituzione della musica italiana che potrebbe vivere di repertorio e consuetudine, anche se a volte lo svolgimento dei brani diventa farraginoso, senza quella semplicita', quel tocco lieve e ge-

niale che Dalla ha avuto nella sua carriera e che ancora, in certi casi, possiede.

PINO DANIELE:
E sona mo'
Cgd

Chi scrive e' un vecchio fan del grande (in tutti sensi) chitarrista e cantante napoletano, autore di pagine memorabili della musica made in naples con ingredienti come il blues, il jazz, il rock e la tarantella.
Il buon Pino ha avuto il suo massimo dal punto di vista creativo con gli album dei primi anni '80, con pezzi come "Yes I know my way" o album come "Nero a meta'" o "Bella 'mbriana"; negli anni e' poi andato calando, mantenendo comunque un livello dignitoso e sempre regalando per ogni lp almeno un piccolo gioiello fatto di voce inconfondibile, musica a meta' strada fra la pazzia e il blues e tante emozioni.
I suoi ultimi dischi non sono stati esattamente imperdibili, con in piu' la sensazione che anche Pino sia stato costretto dai fatti

a mettersi sulla strada della musica di facile effetto e facile presa, con slogan presi pari pari dal folclore napoletano piu' semplice, ovvio e inevitabilmente banale,
basta pensare a "Che Dio ti benedica" o a "fatte na' pizza", brani che non reggono il confronto con le cose che eravamo abituati a sentire da Pino Daniele.
Parlando di "E sona mo'", ci si trova a meta' strada fra i due discorsi.
Registrato live in due concerti a maggio del 93, e' un lp gradevolissimo sia perche' Pino era in ottima forma sia perche' e' un album interamente acustico, che permette di svelare fino in fondo lo scheletro, l'anima delle canzoni.
Ed ecco che quando i pezzi sono "Je sto vicino a te" o "Quanno chiove"
la musica raggiunge grandi livelli e Pino torna ad essere uno dei piu' bravi musicisti, nel senso assoluto del termine, che ci sono in Italia.
Ma quando i pezzi sono la gia' citata "fatte ne pizza" oppure "o' scarrafone"
ecco che la magia e l' eleganza lasciano posto a canzoni da torpedone, da cantare tutti in coro in maniera sguaiata e priva di profondita'.

Nulla contro i torpedoni e i cori di gruppo, che sono per altro divertentissimi, ma ci sono diversi modi di comunicare, e Pino sapeva e sa ancora far sposare creativita', fantasia ed energia. Speriamo che si liberi della Pizza e torni presto al Caffe'.........
Comunque sia, "E sona mo'" resta un disco molto piacevole, da ascoltare con tranquillita' in una mattina di sole e luce o tra le luci basse di una serata intima.........e auguri!

BJORK:
Debut
Polydor

Nell epoca del nuovismo a tutti i costi, eccoci subito in linea chiudendo le nostre recensioni con una cantante neozelandese al suo debutto,
l'arrufatta e lacrimante Bjork, ritratta cosi' nella copertina del Cd da
Jean Baptiste Mondino.
Come tutte le cose che vengono presentate come nuove in questo periodo, Bjork non e' una vera e propria novita';
Infatti era la voce dei Sugarcubes, gruppo neozelandese di buona fama e successo nei circuiti underground di Europa e America. Questo disco pero' si discosta molto in positivo dalle produzioni del gruppo; Bjork ha una voce strana, curiosa, a volte sgraziata, a volte perfetta e cristallina, e canta con questo tono a meta' fra il disperato e l'annoiato canzoni molto diverse fra loro.
Si passa dal brano stile Disney con campanelle e violini alla dance compatta ai limiti della house, in un cambio di stili costante che disorienta piacevolmente chi ascolta.
Il pezzo piu' bello e' certamente pero' quello che apre l'album, "Human behaviour", dove un incessante ritmo di timpani fa da contrappunto alla voce di Bjork, che in certi passaggi ricorda la migliore Sinead O Connor.
Un disco diverso dal solito insomma, per chi ama musica che sa creare atmosfere diverse e lontane dal solito.
E se non vi interessa ora, tranquilli: sentirete ancora parlare di lei.

E' tutto per questo numero. Curatevi con cosa piu' vi piace e salute a tutti